双葉社MOOK

グレートメカニックG

Great Mechanics G

2018 AUTUMN

interviews
河森正治
宮武一貴
松崎健一
広井王子
福井晴敏
大畑晃一
ほか

超時空要塞
マクロス
TVシリーズ
あの“マクロス”の真実に迫る

30周年!
魔神英雄伝ワタル

機動戦士ガンダムNT
ガンダムビルドダイバーズ
コードギアス 反逆のルルーシュ 劇場3部作
新幹線変形ロボ シンカリオン
重神機パンドーラ
フルメタル・パニック! Invisible Victory
ゾイドワイルド

グレメカG

TOKYO MXにて毎週水曜23:30～ほか、WOWOW・BS11・MBSにて好評放送中！｜Netflixにて日本先行独占配信中／全世界展開決定

「マクロス」「アクエリオン」シリーズを手掛けた河森正治総監督がおくる、
完全新作オリジナルSFロボットヒューマンドラマ！



Blu-ray BOX 全3巻で発売決定！ 各¥20,000(税抜) ※2020年1月31日(金)まで期間限定生産

Blu-ray BOX 壱 2018年9月26日(水)発売
第1話～第9話収録
初回封入特典
■キャラクター原案 江端里沙 描き下ろし全巻収納BOX
■特製ブックレット(24P)
初回封入特典
■スタッフ&キャスト出演オーディオコメンタリー
出演者：前野智昭(レオン・ラウ役)、東山奈央(クロエ・ラウ役)
花澤香菜(タイニー・ユウ役)、河森正治(監督)
初回封入特典
■キャラクターデザイン 安藤英二 描き下ろし特製収納ケース
■特製インナージャケット



Blu-ray BOX 弐 2018年11月22日(木)発売
第10話～第17話収録
初回封入特典 オリジナルサウンドトラックCD ほか

Blu-ray BOX 参 2019年1月29日(火)発売
第18話～第26話収録
初回封入特典 シリーズ構成・脚本 根元歳三 書き下ろしドラマCD「26.5話 新しい契約」 ほか

発売・販売元：株式会社バンダイナムコアーツ 〒130-0013 東京都墨田区錦糸1-2-1 アルカセントラル

■お問い合わせ先：バンダイナムコアーツ お客様センター TEL.03-5828-7800(午前10時～午後5時／土・日・祝日及び年末年始を除く) ■バンダイナムコアーツ 公式HP https://www.bandainamcoarts.co.jp/

©2017 Shoji Kawamori, Satelight / Kanon Soukyuu Media

双葉社MOOK
グレートメカニ… …2018 AUTUMN
2018年9月18日発行
発行所 双葉社

定価：本体1000円＋税
雑誌63982-88
Printed in Japan ©Futabasha 2018

ISBN978-4-575-46511-2
C9476 ¥1000E

9784575465112
1929476010001

グレートメカニック
Great Mechanics 2018 AUTUMN

大特集

超時空要塞マクロスTVシリーズ

あの頃、『マクロス』が与えた衝撃

双葉社


ロボット×TRPG
自由度MAXのオンラインゲーム
最新作始動
GLORIOUS DRIVE
グロリアスドライヴ
新規隊員絶賛募集中


恍惚の先にある二人だけの世界
何者にも侵されないクライマックス
FIFTY SHADES
FREED
FINAL CHAPTER
フィフティ・シェイズ・フリード
最終章
esmovie.jp
10.5 [Fri] ロードショー



メインイラスト：四季童子

グレートメカニックG
2018 AUTUMN



表紙イラスト　森下直美
1982ヒ　クエス

CONTENTS

【連載】
058　僕たちの好きなアニメと戦争　第2回
094　シーラカンス風間の実録　昭和のロボットアニメ



【特集】
005　機動戦士ガンダムNT（ナラティブ）
人類の革新は「ガンダム」も革新する！
【インタビュー】福井晴敏

【特集】劇場3部作完結！
010　コードギアス 反逆のルルーシュ
その後の世界を考える

【TV放送36周年特集】
014　超時空要塞マクロス
いま再びTVシリーズPLAY BACK！
第1話プレビュー　ここがスゴいぜマクロス!!　マクロス名場面集　心に沁みる名言・金言　メカニックファイル
【マクロスの証言　インタビューで振り返る】
メカニカル・デザイン　河森正治　メカニカル・デザイン　宮武一貴　シリーズ構成　松崎健一

【クライマックス直前】
040　ガンダムビルドダイバーズ　変化する改造の方向性
【インタビュー】シリーズ構成　木村暢



【放送30周年記念】
046　魔神英雄伝ワタル
再発見のススメ
【インタビュー】広井王子

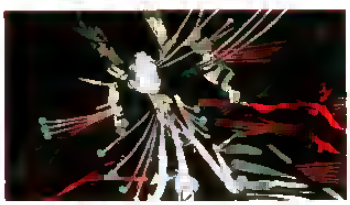
【放送40周年記念】
062　無敵超人ザンボット3
【インタビュー】メカデザイン　平山廣二

【TV放送終了記念】
066　フルメタル・パニック！　Invisible Victory
【インタビュー】原作・シリーズ構成　賀東招二　監督　中山勝一

【クライマックス】
072　重神機パンドーラ
【インタビュー】総監督　河森正治

080　新幹線変形ロボ シンカリオン
【インタビュー】CG演出　大畑晃一　プロデューサー　山野井創

087　ゾイドワイルド
【インタビュー】タカラトミー　平位優雄





1982ヒ　クエス
サンライズ　R
創通　サンライズ　テレビ東京

機動戦士ガンダム
●公式サイト
http://gundam-info.com/
●制作・サンライズ

構成・文　星★紹介

2018
11.30
劇場公開
予定

機動戦士ガンダムUC　直後の世界を舞台とする、宇宙世紀シリーズ完全新作映画「機動戦士ガンダムNT」。脚本は「UC」でストーリーを担当した福井晴敏氏。小説「不死鳥狩り」を基礎にしつつ、その内容は異なる部分がかなり多いという。その理由はどういったものか、そして「NT」は何を目指しているのだろうか。

機動戦士ガンダムNT・脚本

福井晴敏 インタビュー

『UC』で果たした若返りと浸透が『NT』を後押しする

福井　今回の企画としては、まず何よりもお台場のユニコーンガンダムの立像が建ったというのが大きいですね。あそこまでのプロジェクトをやるからには、「もっと何か『機動戦士ガンダムUC』でやってほしい」というオーダーがあり、それが発端です。スタートした時は発表媒体も、どういう風にやっていくか何も決まっていない状態で、それこそ「最初の企画としては配信でやろうか」という話もありました。ちょうど今から3年ぐらい前でしょうか、「これからはNetflixなど配信が中核になる」、という感じがあったんですよ。今はまたちょっと少し空気が違いますけれども。配信専門で、全4話くらいというような企画でしたね。

　しかし周囲の情勢の変化などもあり、「これはもしかしたら最近はやっていなかったけれど、普通に映画でやるのが実は一番いいのではないか」という話も出てきたんです。ちょうど同時期に『UC』のTV放送の企画が動き出した時期だったんですよ。TVでの放送は『UC』が劇場でイベント上映された頃よりも、裾野を大きく広げてくれたという感覚があったんです。それこそ実物大ユニコーンガンダム立像計画の発表もあったりして、これはいけるんじゃないか、というような空気が松竹



ナラティブガンダム A装備

フェネクスの驚異的な速度に対抗す
脚部に高機動用の大型ブースタ
ラントタンク兼スラスター を装備し
ノ姿 フ ネクノ捕獲用に複合特殊兵装
サイコ・キャプチャー を備える

ナラティブガンダム





シナンジュ・スタイン

UC計画 いわゆる「サ
イコフレームの強度 追
従性のテスト機と て開
発された試作MS 連邦
艦で輸送中に強奪された
とされている スタイン
は原石の意



ユニコーンガンダム3号機 フェネクス

試験用に納入されたフル サイコフレームの実体をもとに、ユニコーンガンダム1号機と2号機のデータを反映させ製造された。UC0095年に暴走事故を起こして以来行方不明となっている

さんを含めて醸成されてきまして、「新作映画でいこう」ということになったんです。

宇宙世紀のガンダム作品自体は『UC』をやりはじめたこの6、7年間で結構変わってきています。「宇宙世紀はもうないだろう」という空気だったのが、今は割と「やはり宇宙世紀だ」という方向に戻ってきているというような状況がありますですから新作映画を作るということに関しては特に抵抗もないし勝算は充分あったんですけど、一つだけ絶対に守らないといけないことがありました それは「本来 の話にすることなんです

1作目の過去の話とか、前日譚とか のは色々な映画がやっていますか、絶対にオリジナルを超えることはないというデータが歴然と出ているんです 常に未来、先の話を描いていかないといけない 企画の当初、配信でやろうという頃、『不死鳥狩り』をやるのはどうかとサンライズさんに言われたんですが、それは絶対ダメだと言いました なぜならあれは前日譚、正確には本編と並行して起きていた出来事だからです 時を巻き戻すというのは、お客さんにとってはこれのメリットもない

『機動戦士ガンダムF91』があるんですよ 『UC』から数年後の話にすることもできたって過去は過去じゃないか、という言い方もできるんですけど、積み上げたものとして『F91』以降というのは宇宙世紀でも区切りができている感じありますから、『F91』以降から『UC』までの年表においての未来 というのは追求していった方がよいだろうということです。でも、『不死鳥狩り』という話のコアになっているメロウな部分というのは、一本の映画用の物語として確かに完結していてやりやすい、というのはありました ならばそれを換骨奪胎して『UC』以後の話にするためにしつらえたものが『機動戦士ガンダムNT』です

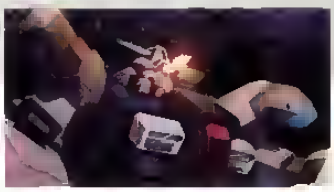
――以前、『UC』の時に「バナージのような若い男の子を主人公にするのがガンダムだ」というような話を福井さんにお聞きした記憶がありますが、今回20代半ばの青年が主人公というのは、意図があることかと思います。

福井 それは単純な話で、『UC』はTV放送を挟んでユーザー層が若返ったんですよ 20代から30代が一つの山で、そこからグラデーションがあって、さらに年齢がかるとまた違う山がある。ならば、彼ら若い世代にダイレクトに向けた話にしよう ということです

――TV放送でそこまで変わったん

グスタフ・カールはやはり不遇だった!?

ジェガンとは異なる系譜の高性能量産機であるグスタフ・カール。しかし「機動戦士ガンダムUC」ではジェスタにほぼ抵抗できずに投降し、「機動戦士ガンダムNT」でもマーサの護衛を務めていたもののそのマーサが強奪されるということは、無力化されてしまったのだろうか。果たしてその実力のほどは!?





←高機動型の［　　］に換装したA班装備　ちなみにB班は狙撃仕様　C班は格闘仕様である



シェスタ
シェザール隊仕様

地球連邦軍の特殊作戦用MS　高い性能を誇り　特殊作戦に投入される「不死鳥狩り」ではノェザール隊が運用し　各機役割によって異なる装備となっている

シェカンD型 量産隊仕様

ェカンD型の原生機で　標準装備のハルカ・ナトンシステムはオミットされる　また物語装甲は増設され　強化されている



グスタフ・カール

地球連邦軍の次世代量産型として開発が進められていたMS　量産型ではあるがRGM-89ェカンとは系譜が異なる　マーサ・ヒストカ　バイン輸送の護衛として配備されている



なぜディジェが？

ディジェといえば、いわずとしれた「機動戦士Zガンダム」でアムロが乗ったMSである。設定的にはカラバがリック・ディアスをベースに改修したもので、量産されていたわけではない。ルオ商会の保有戦力となっていたようだが、どういった経緯でルオ商会の手に渡ったのか、そしてなぜ主人公のヨナが乗っているのか。非常に気にかかる。



ですか？

福井　数字で分かりやすかったのは、少し前にNHKで全ガンダム大投票をやっていましたよね。そこでの『UC』の支持層は、20代、30代が多かったんです。私の中では以前から感じてはいたけど、「やっぱりそうなんだ」と確信を得たところがありますね。『UC』は劇場でイベント上映した当初はかなり年齢層が高かったんですけど、一映を繰り返していくたびに、どんどんユーザーが若返っていって男女比も変わってきた何か世相と合うところがあったんでしょうね。

あとは自分の観測範囲でいうと、近所の高校生や大学生が我が家について「あの家、『UC』を作った人の家らしいよ」みたいなことを言っているのを聞いたりするんですよ。住んでいるところが下町だからというのもありますけど、でもそれまではそんなことなかったんです。ただ、私の子供が小学生なので聞いてみたりもしましたが、小学生の間ではまったく流行ってはいないようですね。

――放送時間帯としては小学生も見ていそうではありますが……。

福井　まあ、20代、30代のユーザーも朝にダイレクトで見ているではなくて、TVで放送されるとなると、どうしたって色々なところでその情報が流れますから、それで何かしら知って見はじめた、というところもあるんでしょう。今の若者の映像への接し方というのは我々世代にはちょっと想像もつかないような部分があるので、一概には言えないですけど、また本当に流れは変わりましたね

――TVは1話1話が短いというのがライフスタイル的によかったのかもしれないですね。

福井　タイミング的に『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』を放送する直前くらいで、TVでやっているガンダムがちょうど何もないところに『UC』が来た、というのはあるかもしれません。『UC』のいいところは、『UC』が気に入ったら周りの作品を全部含めて振り返ることができるところですね。サイコフレームが気になったら『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』を見てもいいし、バウが気になったら『機動戦士ガンダムZZ』まで戻ってみてもいい。そういう効果というのがやはりあって、周辺効果としてのガンダムが広がっていく様は感じましたね。そういう話とは別に商売のことでいうと、『UC』が強かったのはなんといっても中国でした。これは冗談で言ってるんですけど、赤と白というカラーリングが受けたんじゃないのかって（笑）。どういった方法で観ていたのかは、わからないですけれども。

――『NT』もルオ商会が出てきたり、キャラデザインもアジアっぽいですが、それはアジア市場を念頭においてのことでしょうか？

福井　中国市場を視野に入れて欲しいということはあらかじめ言われていましたね。ガンダムで宇宙世紀で中国といえば……ルオ商会があったしゃないか、という発想です。

――中国市場への対応法といったレクチャーはあったのですか？



マーサ・ビスト・カーバイン

ラプラス事変への関与を問われ収監されていたが、移送中ルオ商会の私兵に強奪される



ゾルタン・アッカネン

ルプト同
兵の一人
開発された強化
間ナノマシン
スタインに搭乗



リタ・ヘルナル

機動試験中に、構造事故を起こしたユニコーンガンダム3号機フェネクスのパイロット
ヨナ・ミシェルと幼馴染



ミシェル・ルオ

ニューナンコーンを拠点とする大企業ルオ商会の特別顧問。政財界からの信頼も厚い。25歳



ヨナ・バシュタ

地球連邦軍少尉で、年齢は25歳。ナラティブガンダムのパイロットとしてシェザール隊に配置される

シェザール隊の面々

↓ネクスを擁す、保有するために編成された部隊のメンバーたち。いずれも、当時のMS操縦技量をも



タマン　ハヘル　テラオ　アマーシャ　フランソン



イアゴ・ハーカナ

不死鳥狩りのために編成されたシェラザール隊の隊長を務める地球連邦軍の少佐



ブリック・テクラート

シェルの秘書を務めるアンダーリム眼鏡の青年

福井　そういうのはないですね。私は実写もやっていて、なんとなく動向みたいなものは聞こえてきてはいましたが、アニメで、ガンダムでどう切り込んでいくか、ということに対するマニュアルはまったくなかったです。今回にしても、「中国」とかルオ商会というものを出した以上、これだけはかっちりやろうと決めたのは、中国の人に実際にアドバイザーとして見てもらって、おかしいところはないかチェックしてもらうことです。「占いで卦を見る」というようなことをヒロインがやるんですけど、そこもきちんと実際に映画『ラストエンペラー』でやってたような本物っぽさを出しています。

まあ、これはまったく偶然で作った時に意図していたわけではないんですが、フェネクスは金ピカで姿も鳳凰っぽくて、確かに中国で受けそうなところはあるかな、とは思いましたね。

――フェネクスは敵でもなく、一種正体不明の存在で、そういったものを主役メカに据えるのは『ガンダム』では難しい点もあると思います。

福井　小説の『不死鳥狩り』にはナラティブガンダムは登場しませんか、ガンダムで新作で『UC』の歩先をやるとなったら、それはもう新しいガンダムを立てないわけにはいかないだろうと。『不死鳥狩り』のフェネクスは追われる対象ですあそれを追うといっても、『UC』のラストであんなものすごいことになって、まったくマンネリをどうやってこれって野放しは脅威だからやはり何とかして捕まえなければいけない、というドラマは割と『UC』を見た人だったら取り込みやすいのではないかと思います。フェネクスを捕まえるためのモビルスーツが新しいガンダムで、それに乗るのが主人公というのはわかりやすいはずです。

「ニュータイプ」の証拠を集めて推理していくという楽しみ方

福井　ニュータイプ神話の行き着く先」というキャッチコピーをつけましたけど、"ナラティブ"で"NT"と書くというところも含めて、徹頭徹尾「ニュータイプとはなんだろうか」というところに焦点を当てています。『UC』であああいう形の最後を迎えましたが、ではあれはどういうことだったのか、そもそもニュータイプって何なんだ、と考えたとき、「宇宙に適応して進化した人」というふわっとした表現があるだけで、具体的にそれがどのようなものかということについては、現象としてしか描かれていません。そこに対して、富野由悠季という人ではない福井晴敏が「いや、ニュータイプとはこういうことだ」という答えを出すことはできない。ですが今まで富野由悠季監督が連綿と描いてきた、ニュータイプに関する描写を色々な作品から集めてきて、それについて「ニュータイプとはこうではないのか」という推理をするということは許されるだろうと考えたんです。つ推理の公式を当てはめてみると、ゾノとするういう富野由悠季監督の中では――――――ものか本当に出

3機の高性能機の戦い？

「機動戦士ガンダムNT」では、ユニコーンガンダム3号機 フェネクス、シナンジュ・スタイン、そしてナラティブガンダムという3機の高性能MSが登場する。ナラティブガンダム、そしてシナンジュ・スタインはそれぞれフェネクスの確保を目指すが、性能的にはフェネクスが頭二つ（？）抜けているだろう。未知の力をもつと言っても過言ではないフェネクス相手に、それぞれどのような作戦を展開し、どのような戦闘シーンが描かれるのかは見どころのひとつだ。また、小説「不死鳥狩り」ではあの赤い大型MAが最後の敵として立ちふさがるのだが、はたして「NT」ではどうなるのか。



米上がっていたんだというのが見えたんですね　それを今回はひとつの私論として描いています

でもそれはまったくの私の想像ではなくて、過去の作品でこういう風に描かれてこういう現象が起こっているんだから、それを応用すればこういうことになるんじゃないか、というのが「UC」のラストもそうだし、「NT」でのシーンでも当てはまるはずなんですよね。

宇宙世紀を舞台とした新しい「ファーストガンダム」として

――ユニコーンカンダムとの融合の様子は小説と映像では多少違って見えました。

福井　小説はやはりインナー（内面的）のことですから、インナーの中に広大なスペースが、：みたいな描き方もできるんですが、映像はもっと即物的なので、同じニュアンスを伝えようとするとあのくらいやらないと足りないかなと。とはいえ、少しネオ・ジオングはやりすぎたかもしれないという反省がまったくなきにしもあらず、ではあります　でも逆に言うとやりすぎたというのも歴史じゃないですか。現れてしまったという歴史そのことも鑑みて、変な言い方に聞こえるかもしれないけれど「ネオ・ジオングの現象がなぜあなるか　ということも改めて推測しました　富野由悠季監督が描いてきたニュータイプと結びつく理屈を考えての「NT」になっています

――歴代『ガンダム』ファンはそういう部分も要注目ですね。

福井　KADOKAWAから出ている『ガンダムUC証言集』に「ニュータイプ考察・試論で私論」という文を寄稿しているんですが、それはある意味で「NT」のもうひとつの原案といってもいいかもしれません。「F91」という確定した未来はあるわけで、そこにはきちんと結びついていかなければならないわけであるし、今回の「NT」という作品はこれ一本で完結している作品ではあるのですが、同時に先日発表になった「UC NexT 0100」の皮切り的作品という位置づけでもあります　ここを起点にしてまた広げていきたいというのはあります。

モビルスーツのメカニック的な潮流でいうと、やはり今までは一年戦争周りが大きい市場でしたが、今回は宇宙世紀0100年の前後10年くらいのところを膨らませていこうというところですね。

今、私が書いている『機動戦士ムーンガンダム』もある意味、実は「UC NexT 0100」企画のプレ版みたいなところがあります　未来を描かないとダメといっていたことと矛盾するとお思いかもしれません　紙媒体であれば側面支援のような役割が果たせるのではないかと

――自分で書いて直接発表することもできるし、漫画でストーリーも構築できるという福井さんのポジションは、「ムーンカンダム」のようなものを様々なメティアで展開するのにもっとも適しているかもしれないですね。

福井　サンライズ側の方針としても、一メに限らず発表媒体を色々と検討していくと、それこそ小説発や漫画発はあったけとこれからはゲーム発というのも考えていくべきではないか、いわゆるコンソールしゃなくて、スマホでやるアプリ系のゲームですね　ああいった媒体で1次発信をするガンダム作品が今の時代あってもいいはずです　ゲーム発でやったものが、今度は逆にコミックになったり映像になったり、という可能性もあると思います

今までは『ガンダムエース』をはじめとする印刷媒体がやってきたことと、サンライズがやってきた事はっきり分かれていたんですが、もっと融合してやっていこうというのが「UC NexT 0100」の中ではありますね

――今の大人って年齢性別問わず、驚くほどスマホでゲームをやってるんですよね。そう考えると、スマホのゲームからガンダムに入るという人は潜在的にはかなり多いかもしれません。

福井　先ほどの小説の話になりますけど、電車の中を見まわした時に、もう小説かダメになっているのは感じですよね　文庫本を手にしていたのが今はみんなスマホになりました。それで電子書籍を読んでるのかというと、大概ゲームでモンスターを倒している　そうなればやはり、薄いていないでそこのところに切り込んでいかないといけない、というところですね『ガンダム』だったら切り込んで行けると思います。

――裾野が広がる反面、厳格なファンからは苦い顔もされそうですが。

福井　もっと広く『ガンダム』の世界をとらえてもいいと思うんですよね　昔戦争があって、そこで使われた戦車や戦艦が実際にありますが、だからといって戦争映画はそれらに縛られて皆決まりきったものになるかといったらそんなことはないじゃないですか。そういう風にそこに既にあるものとして世界をとらえて、そこにある材料を使って何ができるのか、という創作のアプローチをしてもいい頃合いなのではと思うんです

当時のミリタリー文脈からくると、サイコミュはリアリズム的には一番許しがたいものだったじゃないですか　でも現在の視点からガンダムの世界を見たら、レバーとペダルで操縦するより脳波コントロールの方がリアリズムがある。時代は変わるわけだから、そういう部分での対応はしていかないといけないでしょう。

自分の中での目標はこの「UC NexT 0100」の中で、新たなファーストガンダムを作りたいということです　今までは、それは『機動戦士ガンダムSEED』であったり『機動戦士ガンダム00』であったりとアナザーガンダムがやってきたことでしたが、その時代の新しいお客さんと一緒に走っていける、お客さんと共有できるような宇宙世紀の作品ですね

かつ、昔からの宇宙世紀ものを知っている人もそれはそれで楽しめるという要素は持っている　そういう作品をやりたいと今思っています

やはり「UC」だと、まったくガンダムの素養かない人が見たら世界を理解することはなかなか難しい　そうではなくて、ファーストガンダムのように、何の予備知識もないお客さんでも入っていけるような『ガンダム』を作ることが目標ですね

独断と偏見により

その後の世界を考える

コードギアス 反逆のルルーシュ

CODE GEASS Lelouch of [illegible] 反逆のルルーシュ

劇場[illegible]3部作も公開され、いよいよ来年2月公開予定の「復活のルルーシュ」に向けての期待が高まる「コードギアス」。[illegible]タッフに話をうかがう……にはあまりにも時期尚早であるので、今回は本誌が独自に、ゼロが復活する舞台となる世界＝ゼロ・レクイエム後の世界について考察する。そして、TVシリーズ、劇場版3部作監督の谷口悟朗氏に、第3部「皇道」のラストシーン周辺に関する様々な事柄を伺った。合わせて読めば「復活のルルーシュ」に関して何か新しい期待と見どころポイントが浮かぶかも!?

コードギアス
反逆のルルーシュ
●公式サイト
http: [illegible]

構成・文 [illegible]



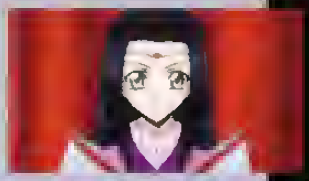


【　世界情勢　】

➡ ゼロ・レクイエム後は大きく変化した世界情勢。「復活のルルーシュ」で直接描かれる部分ではないかもしれないが、社会・世界を描きつづけた本シリーズだけに気にかかる部分だ。

超合集国

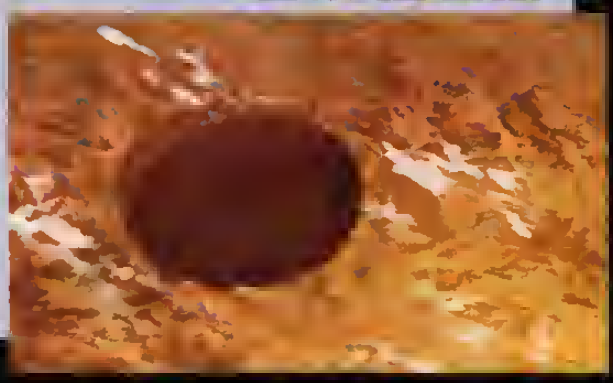
神聖ブリタニア帝国に対抗するという意味合いか強い国家群であり軍事力の背景もゼロ率いる黒の騎士団あればこそであったため、神聖ブリタニア帝国崩壊後は解消されている、と見るのが自然だ。黒の騎士団についても解散している公算が高い。ただゼロ（スザク）が存在しているため人員は変わっていてもまだ残っている可能性もある。


ブリタニア

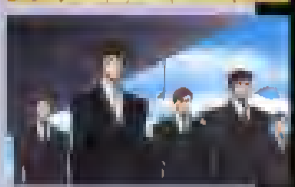
神聖ブリタニア帝国はルルーシュか皇帝即位後、すぐにエリア制を廃止している。これは実質的な植民地の放棄といえる。そして帝都ペンドラゴンがフレイヤで壊滅させられたことが戦後に大きな影響を与えるであろう。人的・物的なロスは大きく（ナナリーをはじめシュナイゼルやコーネリアが生き残ったのは僥倖だ）、国力自体は以前と比べると大きく落ちており、国際的な影響力は小さくなっている可能性も高い。





日本

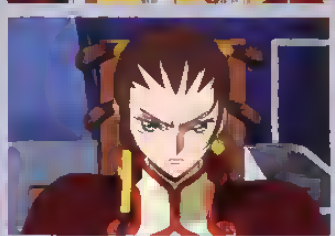
サクラダイトの産出量は多く資源強国ではあるが、7年前の戦争の傷も癒えぬうちに再び大きな戦禍に見舞われており、トウキョウ租界も大きな打撃を受けた。現在は復興の真最中であると思われる。日本近辺でのシュナイゼルとの決戦において　ルルーシュの戦術によって富士山が爆破されてしまったのも気がかり。サクラダイトの採掘量に影響が出ていれば、インフラの安定や日本の富に対し大きな影響がある。扇要が総理大臣を務めているが、正直なところ彼に復興途上の国政を任せるのは性格、能力的に少し心配ではある。しかし、人徳で補佐を受けてなんとかやってくれているはず。



中華連邦






神聖ブリタニア帝国に対抗するという大義名分がなくなっており、連邦内で分裂が起きる可能性はある。イント軍区やカンボジアなど科学技術力もあり発展している地域は新中国派と新欧州・フリタニア派同士が争う可能性もある（現在のウクライナのようなイメージだ）。

星刻が存命か否かは中華連邦の状況を左右する事項だろう。もしいなければ、再び宦官が台頭しているかもしれない。しかしそうなった場合はあくまで上層部が私腹を肥やせればいいため、国家として拡大政策をとることはなさそうだ。

ユーロピア共和国連合

『亡国のアキト』の描写から見るとンによる反乱でユーロ・ブリタニアは戦力のほとんどを失ってしまっている。もし仮に幽閉されていたヴェランスが戻ったとしても実質的に無力化しているので、旧態然とした体制・イデオロギーの維持などは困難だろう

一方、E.U.は超合集国が結成される以前にシュナイゼル率いるブリタニア軍の侵攻に対し、成す術なく降伏し国家群としては瓦解している（一部は神聖ブリタニア帝国に吸収され残る一部の国が超合集国に参加した）。ゼロ・レクイエム後の情勢としては不透明な部分も多いが政情不安定地域のままという可能性は高い






【　科学技術・ギアス関連　】 ➡ KMFやギアスは本作の直接のテーマではないものの、本作を特徴づける大きなポイントのひとつだ。ゼロ・レクイエム後に技術がどの程度発展しているかは気にかかるところ。

KMF

黒の騎士団と神聖ブリタニア帝国との戦いを経て、KMFは今や兵器として本作世界の中心的な存在となっている。かつてKMFはブリタニアの独占であったが、KMF同士の戦いも珍しいものではなくなった。ランスロット・アルビオンと紅蓮聖天八極式の2つの第9世代型機が登場しているほか、量産機も次世代化が進んでいる。KMF開発の重鎮ロイド＆セシル、ラクシャータとゼロ・レクイエム後も皆健在であり、『復活のルルーシュ』においてどのようなKMFが登場するのか期待がふくらむ。



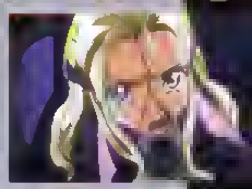

フレイヤ

作中では大量破壊兵器として猛威をふるったフレイヤ。カンボジアのトロモ機関で作られたダモクレスに大量に搭載されており製造技術はブリタニア以外にも拡散しているのかもしれない　驚異的な威力を誇るが、現実の核兵器がそうであるように、敵国にフレイヤを迅速かつ的確に撃ち込む技術との両輪ではじめてフレイヤは集の脅威となる。フレイヤをICBM的に飛ばすアイデアや技術は　コードギアス』の世界観においては今のところ『亡国のアキト』のwZEROが持っているが　。



ギアス



ノネルルやＶＶ、バトレーやクロヴィスといった作中でギアス関連の研究を行っていた主要な人物は全員死亡している。さらにギアス擂団もルルーシュの攻撃で壊滅　しかし世界各地に遺跡は現存しているし、クロヴィスがそうであったように極秘裏に独自研究を行っている人物や組織がないとも限らない。また、ギアス能力を持つ者はそれなりにいたが、コード保有者となるとその数はすっと少なそうである。ＶＶ亡きあと、C.C 以外の保有者はいるのかも気がかりだ

新規に公開されたPVでは新キャラクターが明らかにギアス研究施設と思われる場所でヘノドキアを外すシーンがある。また、過去の出来事かゼロレクイエム後の出来事かは不明だが、ＣＣがギアスの紋様を持つ人物と争っているシーンがあった『復活のルルーシュ』はギアスを用い　ラグナレクの接続のような世界に大きな影響を与える野望を持った組織とゼロおよびC.C が戦う、といった内容なのかも!?

谷口悟朗監督が語る 第3部『皇道』のラストシーン

谷口　カレンが貼っているルルーシュの写真に関しては、ルルーシュの絵がないとこのシーンにうまくはまらないなあというのがあって、その関係上、前段階にあたる写真を見せておこうとすると、コルクボードを差し替えてしまうのがいいだろう、という判断です。

玉城の店の寄せ書きを変えたのは、まず声優さんが変わっているので、前担当だった田中さんのサインから檜山さんのサインにはなりますよね、お気づきだとは思いますが、あれはそれぞれキャスティングの声優さん直筆です。玉城という役に関してはもともと田中一成＝玉城というところがあって、声優さんとキャラが不可分なんですよ。それだけに、あの寄せ書きは「田中さんの玉城」に当てたものなんです。そこが田中さんから檜山さんに変わったので、もう一度書き直そうというのは決まっていました。やはり書く人の気持ちが違いますからね。

――C.C.がロバに乗っていたエンディングはなぜ変わったのでしょうか？

谷口　その辺も別のインタビューで答えてはいるんですけど、やっぱりこれは変えてあげた方がいいだろう、という判断です。TVシリーズの時はTVシリーズのエンディング。それに対して、劇場版には劇場版のエンディングということです。

――それは『復活のルルーシュ』という続きがあるからでしょうか？

谷口　そういうわけではなくて、TVシリーズを見ていた時のユーザーのその思い出というか、その気持ちを否定しないということです。TVシリーズは馬車で行くエンディングでしたが、見ていた人の気持ちを含めてあの時あのラストを見た思い出を壊さないように、という感じでしょうか。劇場版ではロハで一人で行くという違う形にすることで、劇場版は劇場版、TVシリーズはTVシリーズと分けて、そのうえでTVシリーズを見た皆さんの思い出は尊重します」というメッセージですね。

――TVシリーズは馬車の御者がルルーシュなんじゃないか、という話もありましたが、もし、あの画のまま『復活のルルーシュ』に繋がるとなると、じゃあの御者はやっぱりルルーシュじゃなかったのか、という話にもなります。

谷口　（笑）まあ、あの御者が誰だったのかというのは、私は墓の中まで持っていくつもりです。

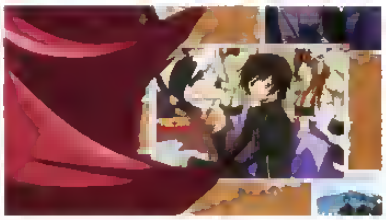
個人的には、ラストカットに関する質問があまりなかったというのが意外でしたね。ラストのあの花にはきちんと意味があります。あのシーンは背景さんに先行して作業してもらって、そこに紛れ込むような形のタッチで作画を調整してもらって、という風に手間をかけたシーンなんです。適当に描いたものではなくて、すごく重要なんですよ。



⬆こちらはTVシリーズの寄せ書きと劇場・田中一成さんのサイン。劇場版と比べると内容や文言のテンションに微妙な違いがあったりして面白い



⬆TVシリーズのラストシーン。御者が誰だったかは墓の中まで持っていくとは相当な決意だが、これもユーザーの思い出を守りたい、という谷口監督の強い思いの現れだ



⬆TVシリーズのラスト。生徒会のメンバーがいてルルーシュがこちらを向いている、という写真だが、劇場版だとルルーシュが後ろを向いている写真になっている。カレンの心境の違いを表しているのだろうか。



"復活"の鍵はこの花にある!?

皇道　ラストシーンの紫の花はぱっと見るとラベンダーっぽいが、花の形や付き方を見るにムスカリという花のようだ。ムスカリの花言葉は「通じ合う心」や「明るい未来」。これだけ見ると幸せなイメージだが、「失意」「絶望」といった意味もある。C.C.の問いかけに対する答えとなるのか!?

『グレートメカニックスペシャル
劇場版　コードギアス
反逆のルルーシュ
WORD GUIDE』

9月29日発売予定！

劇場版『コードギアス 反逆のルルーシュ』の3部作『興道』『叛道』『皇道』に登場するメカニック設定画や美術を中心に、三部作の魅力を余すところなく紹介。10ページにおよぶ谷口悟朗監督のロングインタビューも掲載。小社より9月29日発売の予定。


BACK!

『超時空要塞マクロス』は最先端の若者文化だった

その登場は衝撃だった。それは番組開始前のアニメ誌の記事か、模型屋の店頭で見た番宣ポスターか、それとも昭和57（1982）年10月3日の午後1時の第1話放送時であるのか、どの時点が衝撃だったのかは人によって分かれるところではあるのかもしれない。しかし『超時空要塞マクロス』は、VF-1バルキリーやデストロイドなどのメカ、美樹本晴彦氏によるキャラクターなど、バルキリーの変形が秘匿されていた宣伝ポスターだけでも十分衝撃的なビジュアルを持っていた。

そして実際、目の当たりにした第1話は、「衝撃」と呼ぶのにふさわしいものだった。現実の最新鋭（当時）戦闘機F-14トムキャットを想起させる戦闘機がロボットに変形するだけでなく、ガウォークという新しい形態、マクロス艦という巨大な存在、細かく書き込まれた戦闘シーン……。そしてにぎやかな女子キャラや恋愛模様、アイドル歌手と音楽が物語に大きく絡むことも前例がなかった。

それは新しい時代の幕開けともいえる、と言ってもオーバーではないだろう。『マクロス』の登場は、すべてが新しく、最先端だったのだ。

現在「マクロスシリーズ」という超メジャータイトルのイメージは、可変メカ、（アイドル）歌手、三角関係といった〝お約束〟は健在で、ある種定まったものといえるだろう。そして新世代の『マクロスF』や『マクロスΔ』を通じ、『マクロス』というブランドは、若い世代のものになっているともいえるのかもしれない。

実は『超時空要塞マクロス』もまた、若さ溢れる作品だった。時は『宇宙戦艦ヤマト』、『機動戦士ガンダム』のブームの後、まさに「アニメブーム」の時代、「若者文化」としてのアニメが世に認められつつある時代であり、生まれたばかりといってもいいアニメーション文化が「オタク」などに代表されるサブカルチャー的なものに分岐する直前の時代であった。そして「SF」もまさにブームの渦中で、最先端の若者文化の一つでもあった。

そしてその「アニメ」や「SF」のムーブメントの中心にいたといえるのが『マクロス』を企画し、制作でも中心的な存在となった「スタジオぬえ」であった。「スタジオぬえ」は『ヤマト』や『ガンダム』など、この当時のヒット作の多くに関わり、SFファンの間では知らぬものはいない集団でもあった。

そして、この「スタジオぬえ」、最年長の宮武一貴氏でも企画時30歳そこそこと若い集団であり、結果的に『マクロス』制作の最前線で活躍した河森正治氏、美樹本晴彦氏たちは大学生であった。今の基準で考えると驚くべき「若さ」であるが、それが『マクロス』の衝撃や、時代性を支えていた原動力だったといっても過言ではないだろう。その他にも『マクロス』は、板野一郎氏の手掛けた超絶メカアクション描写や、いわゆる「スタープロ問題」など、語るべきものが様々ある作品だ。

現在、我々はそれらをどう見るべきなのだろうか。今回は、そんな『マクロス』で中心的役割を担った「スタジオぬえ」の方々に当時のお話を伺いながら、そんな事を考えてみたい。

TV放送36周年

いま再び

超時空要塞マクロス

MACROSS

©1982ビックウエスト

「偉大なる名作を現在の視点でどう見るか」をテーマに送る本誌第一特集。今回はいよいよ『超時空要塞マクロス』の登場だ。といっても今回扱うのはTVシリーズの『超時空要塞マクロス』のみ。ひとまず劇場版の『愛・おぼえていますか』のことは忘れてほしい。それはTVシリーズこそが、今もう一度見て、アレコレ考えるべき作品であるからなのだ。



TVシリーズPLAY

超時空要塞マクロス」第1話は、とにかく衝撃がてんこ盛りだった。そんな第1話「ブービー・トラップ」をおさらいすることで、「マクロス」が、その原初において目指していたものが見えてくるのだ！　ということで第1話を解説しつつ、「マクロス」のもたらした「衝撃」について考えてみよう。

これがマクロスだ！
この衝撃を忘れない！
第1話 プレビュー





⬆統合戦争を解説するイラストはカッコいいし　マクロスを中心に話が出来上がる姿は意外な驚きだが　実はその後重要な意味を持つとは知る由もなかった（ナレーション調）。

「超時空要塞マクロス」の第1話は，冒頭約2分半近くの呪を割いて，物語の始まるまでの状況を説明している。こうした説明は，SFアニメ作品にとって，その作品の基本的な設定を視聴者に理解してもらうために重要であるが，それにしても1本24分程度のプログラム中に2分以上の時間を割くのは長いといえるだろう。その中に宇宙船の墜落→地球統合政府の樹立→統合戦争の解説→戦艦の修復という約10年の歴史が矢継ぎ早に解説されていく。

例えば「宇宙戦艦ヤマト」や，「機動戦士ガンダム」などの作品では，「要するに戦争が起きている」という状況が視聴者にわかればよかったが，本作はよりSF色が強く，またある意味「見ている人々を驚かせたい」というサービス精神が旺盛な作品であるがゆえ，その背景の設定量が膨大になる（＝情報量が多い）のは，やむを得ないこと。そのため最低限の説明は必要かつ長くなったわけだ。

実際，第1話のAパートは，状況説明とキャラクター説明で精一杯で，話が本格的に動くのはBパートから，というのも本作の基本情報量の多さ（過密ぶり）を物語っている。



スゴいポイント

作品の情報量の多さを物語る2分以上の長さで解説される背景設定



スゴいポイント

その後の「マクロスシリーズ」に受け継がれていく緻密な航空描写

⬇最初　まともに登場しないバルキリーは　練習機の複座型D型だとわかって（これは第2～3話の展開で重要）　視聴者はその芸コマに二度驚く



メカシーンにおける一番の注目点は，輝が早瀬中尉から（軍人と勘違いされて），乗っていたVF-1の出撃を命じられた後の描写である。

地上のメカニックによりVF-1に武装が取り付けられる→外部機器（スターター）によりエンジン始動→地上スタッフによる誘導→パイロットによる各部可動のテスト→スロットル操作と，航空機の発進シークエンスを再現している。さらに離陸後には，可変翼機であるVF-1は主翼を開いた姿から，高速モードである翼を後退させるなど，とても芸コマなリアル描写。

この一連の緻密な航空描写は，以後の「マクロスシリーズ」でも定番になっていくが（それだけ衝撃的だったということだろう），本作の場合，このVF-1が戦闘機からロボット（正確にはガウォーク→バトロイド）に変形する，という本作最大ともいっていいサプライズを，航空機描写を細密にすることで隠し，後に視聴者を驚かせる演出でもあったともいえるだろう。

ある意味、衝撃のブリッジ女子チーム



⬅⬆「マクロス」の新しさは様々あるが　マクロスのブリッジを女子が占有するのも衝撃だった。クローディアの「朝帰り」に　少年たちはドキドキだったが　後に「超時空シリーズ」の定番に♡

ロボットアニメの第1話らしいバトロイドの登場



⬆➡成り行きで戦闘機に乗った一条輝。まさにロボットアニメの由緒正しき主人公の姿。攻撃を受け失速する中　早瀬中尉に「Bボタンを押せ」と指示され　ようやくロボット登場のサプライズ！

まだまだあるぞ！マクロスのスゴいポイント!?

バルキリーに破壊されるスタジオぬえ!?



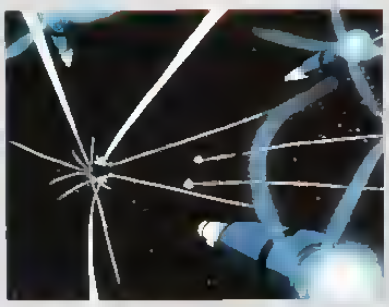
⬆「お遊び」というのも『マクロス』世界の重要な要素である。第1話でも「スタジオぬえ」のヒルが破壊されたり　明らかに作品スタッフとわかる超キャラが吹っ飛んだり、と盛りだくさん。

地味に衝撃的だった無人戦闘機ゴーストの登場



⬆第1話から登場する無人戦闘機のゴースト　この頃はまだ未来の可能性として想定されていた技術だが、『マクロス』では　物語世界の背景技術としてシリーズを通じ登場することに。いやぁ　先見の明だなぁ。

第1話から、すでに出ていた納豆ミサイル



⬆ゼントラーディ軍の攻撃に対抗する地球統合軍の宇宙艦隊ハルキリーに比べ「やられメカ」っぽい（SFっぽい）宇宙戦闘機が　早くも噴進煙が航跡となって糸を引く納豆ミサイルを発射！

とにかく情報が詰まりに詰まった第1話

物語冒頭から「全長1200メートルの異星人の大型宇宙戦艦」が登場。「なるほど、ノストラダムスの1999年の恐怖の大王はコレか！」などと思っていたら、それを修復するという奇想天外なプロットで始まった『マクロス』。でもって次にさらなる衝撃が待ち受けていた。アフリカ系のオトナの女の人（クローディア）が「朝帰り」ですよ!!　で、マクロスのブリッジは「OLの給湯室」状態。あっ、「マクロスの驚に街ができている」という設定も面白かった。

ここまでで約6分、ようやく主人公、一条輝の登場なわけです。ここで注目したいのがバルキリーのアクロバット隊。ブルーインパルスみたいなアレです。軍隊のメカという意味では、この存在もリアル。で、その解説にフォッカー先輩というのは、このヒトの凄腕ぶりを表してます。

そしてバルキリーのアクロバット飛行に関入する輝の飛行機。ここで輝も「いい腕のパイロット」と描かれます。アクロバットチームの飛行空域に民間の飛行機が侵入するのは現実にはあり得ないけど、アニメとしては手堅い展開　その後も『マクロス』は、「リアル」と「ハッタリ」の切り替えが大胆で絶妙な作品であり続けます。そして見物に来ていたヒロイン、ミンメイの登場となるのですが、ここではまだちょっとだけ次に敵のゼントラーディの登場ですが、圧倒的な数であること、技術が地球よりも発展していることくらいしかまだわかりません。

さて、南アタリア島ではフォッカーが弟分の輝に「バルキリーに乗らないか」とハレたらトンでもないことになる誘いをします。そしてここでマクロスの主砲が勝手に動き出し炸裂ー　ゼントラーディ軍の斥候（ピケット）艦を破壊してしまいます。これをグローバル艦長が「ブービートラップ」と言うのですが、この言葉が、「通っぽく」てカノコいい！ここで「ブリッジは禁煙」のネタが入るのも絶妙。こうした一見無駄なシーンが作品世界を広げます。

次は宇宙でのアームド1とゼントラーディの戦い。宇宙戦闘機（↑ヤラレ役）が、反応弾を使用するのは後々までの伏線。そしてアームド1のやられっぷりは超絶な描き込みです。戦闘は地上に移り、早瀬中尉の「これは演習ではない」というのも実際の軍隊っぽい。無人戦闘機のゴーストの登場もリアル　ここで入るゼントラーディのブリタイ司令とエキセドルの「失われた技術を持つ一体あの敵は何だ？」という会話がSF感を際立たせます。場面は地上に戻り、輝が早瀬中尉に怒られ、バルキリーで飛び立つハメに　成り行きで主人公がメカに乗るのはお約束の演出。が、アッサリ撃ち落とされ、そのピンチがバトロイド出現のきっかけになります　これは新しい。

いや、これで24分はお腹イッパイ。でもあまりの情報量に話は進まず、初回放送が1、2話の同時放送になったのは、かえってよかった気がするくらい密度の濃い1話でした。

「スタジオぬえ」が企画した「超時空要塞マクロス」は、後に続くロボットアニメ作品だけでなく、多くのアニメーション作品において現在「一般的」になっているが、しつは当時としては様々な「新基軸」が導入されていたのだ。ここではそんな マクロス の「新しさ」を探ってみたい。

YACK! DECULTURE!! SIX



マクロス 6つの衝撃

衝撃 その1 作品の真の主役!? 可変戦闘機＝VF

「マクロス」と題されているものの 本作の主役メカといえば可変戦闘機VF-1バルキリーである。バルキリーは機体の愛称であるが、その後の可変戦闘機を代表する言葉にもなってしまったくらいインパクトのある存在だった。当時は「リアルロボット」全盛時代であったが、バルキリーの「リアリティ」はある意味徹底していた。指揮官機用のS型、J型一般用のA型、複座式練習機のD型など、基本デザインを同じく多くのバリエーションを持っているのは、下半身が基本同一の陸上兵器「デストロイド」に共通するリアリティだ。一方、主要キャラクターである輝の搭乗するVF-1J（指揮官機だが輝は新人時代より搭乗）や、マクロスや柿崎の搭乗するVF-1Aはオリジナル塗装で、ロイ・フォッカー機のVF-1Sはその存在がスペシャルであるなど、アニメ的な表現も取り入れられている。もちろんこれは作劇上キャラクターを「わかりやすくする」ことと 製品バリエーション上の配慮であるのだが、こうしたリアルとフィクションのバランスの絶妙さが「マクロス」だともいえる。



衝撃 その2 ヒロインがアイドル歌手に! 歌で戦争を終わらせる?

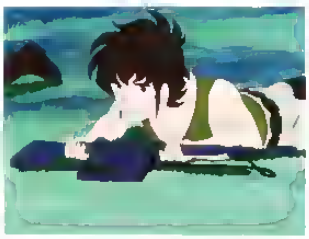
それは「マクロス艦内のラーメン屋の娘かアイドル歌手になったら面白い」という、バカ話から始まったというリン・ミンメイの設定。時はアニメ音楽がビジネスになるのか浸透しつつあった黎明期て 結果的にこれは、新人歌手 飯島真理の声優としての起用もあり、「マクロス」の音楽は大ヒットすることになる。しかし、よく考えてみれば「歌で戦争を終らせる」というアイデアは かなり荒唐無稽なのも確か。

その頂点、第27話「愛は流れる」は そこから初めて見る人には「よくわからない」作品に見えても不思議はない しかし、それを結果的に大ヒットさせたのは、まさに作品の持つパワー以外の何物でもないだろう。それは、海外でも問題なく受け入れられたというから、なおさらだ。



衝撃 その3 実はミリタリー描写も かつてないほどリアル!!

機動戦士ガンダム」から始まるロボ トアニメの「ミリタリー路線」だが マクロス では「それではヌルい」と言わんばかりにミリタリー描写にも傾注している。例えばなりゆきでバルキリーに乗った一条輝は、素人では活躍できるはすもなく、すぐに撃墜される。それから正式に軍に入隊し まず訓練が行われ（第6話） それを経て実戦投入という通常の軍人の姿が描かれている また 輝がグローバル艦長と物語後半にならないと会う機会かないのも、「パイロットがそう簡単に艦長と話はできない」というリアリティゆえてあるという しかし 過度のミリタリー描写はアニメーションでは難解になりかねない危険性がある、そのため「ミリタリーはあくまでエッセンス」ということも考慮されていたのか、フィルムからも見て取れる。



ここがスゴいぜ マクロス!!

ロボットアニメに前代未聞を数多く投入したマクロス

「超時空要塞マクロス」の世界観中の物語は、突如として1200メートルの巨大な宇宙戦闘艦が地球に飛来、墜落するところから始まる。人類は異星人の進んだテクノロジーを吸収しつつ10年かけこれを修復、SDF-1マクロスと命名して進宙式を行う ここから「マクロス」の作品としての物語は始まる。そしてマクロス艦は、宇宙を二分する勢力のひとつ、監察軍（TVシリーズのみの設定）の仕掛けた罠であり、敵であるゼントラーディ軍の艦隊が近づいたことを察知すると、地球側の意思とは関係なく主砲を発射するよう仕掛けが施してあった

ここから「マクロス」は泥縄の展開異星人のよくわからない技術を使っているために、重力制御装置は勝手にマクロス艦から脱落してしまう ゼントラーディの攻撃にたまりかねたグローバル艦長は、試験もしていないフォールド装置を起動させ、月の裏側に逃げることにするのだが、これがまた誤作動を起こし、冥王星周辺に しかも南アタリア島ごと移動してしまい、挙句の果てにフォールド装置も消滅、結果的にマクロス艦は島民たちを艦内に収容し、地球へ向け長い旅に出ることになり、収容民は巨大な艦内で街を作り出す そうした中でマクロス艦は技術的に、主砲を撃つには「変形」をしないと撃てないことがわかったり、ひょんなことからバリアが開発されたり、様々な事件を経て地球を目指す

一方、巨人の戦闘民族であるゼント



←↑暴走するかもと、こ 敵は待 くれない そうした緊張感を生み出す演出効果も暴走にはある、でも 技術的に考えると解析できていない機械を とりあえず使 てみよっぜ」というノリは危険極まりないが 人間 ぽいちゃ 人間 ぽい気もする？

衝撃その4 元祖暴走する兵器!? マクロス艦という発明

基本的に 機械や兵器は易々と暴走しない。暴走する場合、それは単なる整備不良た しかし、マクロス艦は暴走する。それは早瀬未沙の「拾ったものを使うからです」（第2話）という言葉に集約される。未知の機械を扱うことで「ままならない状況を作り出す」のは、同時代の 伝説巨神イデオン （80年）でも採用された手法で、様々な物語のバリエーションを作り出すのに恰好のアイテアだ しかし、 イデオン が「イデの意思」が話の争点なのに対し、 マクロス はそれを一歩進め「突然暴走する」状況を作り出したのは、一種の発明たった。第1話の主砲発射や第19話「ハースト・ポイント」のバリアの暴走など、予期せぬ「暴走」がストーリー上、効果的に使われる。現在で「暴走」は ロボットアニメの定番展開の一つだが、その源流はマクロス艦にあったといっていい

衝撃その6 元祖属性キャラ!? ブリッジ3人娘たちの衝撃

戦艦のブリッジといえは「漢の職場」なはずたけど、「マクロス では、「オンナの職場」なのか新しかった。しかも今で言う「属性」がキチンとしていたのだ。ンャミー（ドジっ娘→元祖？）、キム（ホーイ ンュ）、ヴァネッサ（メカネっ娘）、これにクローティア（お姉さん）、ダブルヒロインのミンメイ（アイトル）に未少（ソンテレ、マシメ）を加えると完璧な布陣といえるだろう。

実は マクロス」での女性キャラは、その他はミンメイのおはさん、ンャミス・メリン（女優） 後から出てくるミリアくらい 中学生以上をターゲットと考えると 女性キャラクターがもっと出てきてもいいバランスで、状況説明係（フリッン）兼コメティリリーフ（ブライヘート時）的に登場する彼女たちの人気が出ない方が、オカンいってもんでしょ!?



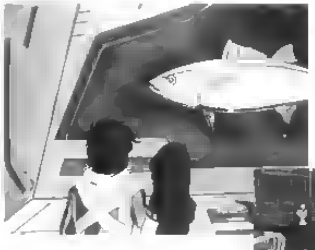




↑マクロス艦のフリッンにおける女性比率はとても高い ンャミー キム ヴァネッサたち3人娘以外に、ヒンザイントバリアのオペレーターとか これだけ女性が多いとグローバル艦長は肩身が狭そう。

衝撃その5 徹底的にバカバカしく!? SFとネタの関係

マクロス」のSF絡みの物語は、もちろんハートな内容もあるが、もう一方「バカ話」としか思えないような話があるのも魅力の一つ。例えば第4話「リン・ミンメイ」において、宇宙空間を浮遊するマグロを捕まえるシーンは、「マクロス＝マグロ」というダジャレにみえる反面、捕る過程で使用するエア・ロックが巨人用であるなど、その背景にはきちんとSFかある。マクロス艦を調査に行ったスパイ3人組が、いつの間にか地球の文化に取り込まれ、挙げ句にアイドルファンになってしまう（＝ミイラ取りかミイラになる）というネタあたりに「スタシオぬえ」の面々のブレーンによる「アイテア会議と称したバカ話」が透けて見えるが、それらをちゃんと作品に投入しながら かつ物語中、意味あるものに仕上げているのは「さすが！」と言いたい。



←宇宙空間は限りなく絶対零度に近いので マグロもキンキンに凍っています。つーか 生身で宇宙に出るのも危険だけと 嫁が大量に持ち帰ったマグロは、宇宙放射線とか大丈夫かね？



➡、イラ取りがミイラになるセントラーディスパイの図。状況としては、男子校が突然共学になって 国民的美少女が転校生としてやってきてクラス全員ノックアウトみたいな？

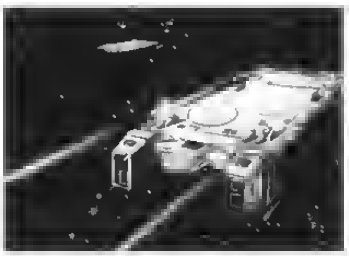
ーディ軍はといえば、対峙するマクロス艦に現れる奇妙な事象の数々は、彼らにとって触れてはいけない禁忌「プロトカルチャー」に関連しているかと訝しみ、様子を見ながら攻撃を加えていくのだった

『マクロス』は、こうしたSF的なアイデアに溢れる舞台設定とストーリーを持ちながら、「下世話」な話が魅力的だったといっていい ハードなSFやミリタリー描写の裏（表？）は、ラブコメの世界だったのだ

物語の多くは、千人公、一条輝と、ヒロインのリン・ミンメイと、当初は輝の上司で、ケンカする仲であり、後に、角関係になるもうひとりのヒロイン、早瀬未沙のやり取りに割かれ、その背景として宇宙戦争があるといって差し支えないし、そこが人気だった

それにブリッジ3人娘や、ゼントラーディのスパイトリオ、あるいは輝の部下である天才マックス（マクシミリアン・シーナス）と敵のエースであるミリアの結婚などなど、バラエティに富んだサブキャラの動きも「ラブコメ感を増幅した 時代は「あたち充 漫画の大ヒットの時代であり、ラブコメ全盛期だったのだ

そして『マクロス』の物語は、ようやくマクロス艦は地球に辿り着いたものの「鬼子 扱い やっと受け入れてくれることになったオンタリオ自治区では、バリアシステムが暴走し、地」に大被害を与える さらに追われる身になったマクロス艦に、ゼントラーディの基幹艦隊が迫り、いよいよクライマックスを迎えるのだが、それも前代未聞だった 前代未聞、それこそが「マクロス にはよく似合う





メカと美少女の間で

マクロス名場面集

ここでは、「これぞマクロス!」という名場面の中から、「マクロス」のTVシリーズという作品を俯瞰してみることにしよう。いや、実際にこうして並べて見てみると、その物語性におけるバラエティの豊かさかわかろうってもんです。

壮大なマクロス・ミュージカルの到達点にして出発点

第27話「愛は流れる」より



いや、もう何も言う必要はないでしょう。当初は最終回に設定されていたこともあり、TVアニメーションとしては極限に近いクオリティ。お話はボドルザー基幹艦隊が地球を攻撃し、壊滅的被害を与える中、ブリタイ艦隊と共闘することになったマクロスは、輝のアイデアでリン　ミンメイの歌を流すことになり、決戦に臨むというもの。

実際に戦闘シーンが始まるのはBパートからで、その頂点が「小白龍」の流れる約1分あまりだ。バンクなども効果的に使用されているが、音楽（歌）と戦闘シーンの融合は、この時点では世界中を見ても例がなかったといえる。見る者を圧倒した回だけど、ここが出発点ともいえるマイルストーンなのだ。



誰もがドキドキしたでしょ?

第4話「リン・ミンメイ」より





冥王星にフォールドしてしまったマクロス艦。輝の飛行機で南アタリア島に向かっていた輝とミンメイは、辛くもマクロスに戻るが、そこは閉鎖区間だった。まあ、要するに「無人島もの」なワケです。映画「流されて　(74年)や、「青い珊瑚礁」(80年)的な定番の展開。それらの作品の男女は当然「デキ」てしまうわけですが、その後ヤキモキするのが「マクロス」なので、デキようかありません。でも、それに近い話で、輝目線になってドキドキしたわぁ。ということで「マクロス」の一つの方向性を見せた回でした。

もうひとつのバルキリー・アクション

第2話「カウント・ダウン」より

南アタリア島でゼントラーディの攻撃が続く中、一条輝はリン・ミンメイと出会う。敵に襲われるミンメイの窮地を救ったフォッカーと輝。輝はバルキリーの腕でミンメイを保護したが、敵から逃げる中、把持した腕を撃ち抜かれ、ミンメイは空中に。ここでは宮崎アニメばりのアクションが展開。空中のミンメイを後部座席に収容するシークエンスは、実際にはありえないが、「複座」を活かした名シーンずいぶん乱暴な「ボーイ・ミーツ・ガール」なのだ。



丁寧に積み上げられていった『マクロス』の世界

一見てみると意外なことに、いい意外でないかもしれないが、『マクロス』は「ロボットアニメの大事なところを抑えている」作品でもある。後のページでインタビューしている、ハリーズ構成の松崎健一さんや、スタジオぬえ」の面々は、『機動戦士ガンダム』や『宇宙戦艦ヤマト』シリーズなど、数々の作品に参加した実績と経験があり、大事なところは外していないのだ。

物語初期の大筋をマクロス艦中心に見てみると、フォールドして冥王星に飛ばされた後は、街を作る→トランス・フォーメーションする→マクロスたけの兵器＝バリアと、それを利用したダイダロス・アタックを生み出すなど、マクロスという前代未聞の巨大艦を順序立てて説明している。その後は軍人になった輝とハヤテの話、さらに本格的なラブコメ、コンタクトを描くという段取りで、ロボットアニメとして極めて正統派といっていい構成だ。こうした積み重ねにより、歌を武器にする突拍子もない設定も取り入れることができたのかもしれない。

もうひとつの要であるラブコメ成分は、メカ、世界観に比べ、全然話が前に進まない。いや、それは当然で、それたからこそラブコメであるのだ。こうした一見相反するコンセプトのマリアージュは、結果として『マクロス』というオリジナリティを獲得し、30年以上続いている礎を築いたのである。



超絶！ 板野サーカスの真骨頂

第18話「バイン・サラダ」より

ロイ・フォッカーの死ぬ回の第18話。並行して入院中の輝とミンメイの話、ミリアとマックスの初バトルが展開。あっ輝の担当看護師さん（当時は看護婦さん）にも話題が集まったっけ。フォッカーの「死亡フラグ」が立った良き先輩ぶりも注目ですが、なんといってもミリアとマックスの戦い。「納豆ミサイル」の雨あられの中で位置はコロコロ変わるわ、描写は細かいわでもう大変！

これぞ「板野サーカス」の一つの頂点といえるのは、みんな知ってるよね？

マクロスらしいメカアクションとは!?

第6話「ダイダロス・アタック」より



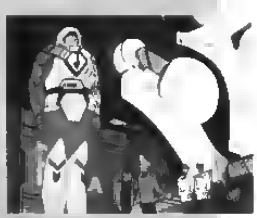


フォールドシステムが消失したマクロスは、時空連続体の残存エネルギーを使いバリアを開発。土星ではじめてゼントラーディに反撃するが、主砲は使用できずこの回はメカてんこ盛り。まず、ゲーム「ミサイルコマンド」を思い出すピンポイントバリア。

オペレーターの女子にも盛り上がったっけ。そして真打ちであるダイダロス・アタック！「アイデアだね」と感心したけど、バリアをダイダロスに集中したため、マクロスは被弾しまくりなのはここだけの秘密だ。

エキセドルの『私の彼はパイロット』は必見!?

第26話「メッセンジャー」より



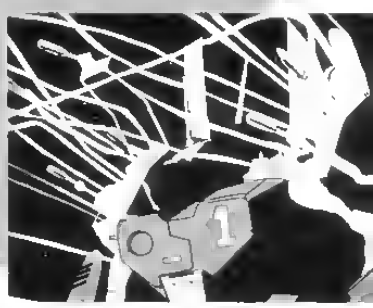


別にアニメに限らず、「異文化交流もの」って人気のネタ。この時代なら映画「ブノシュマン」（80年）や「クロコダイル・ダンディ」（86年）とか。第26話の主役はフリタイ艦隊の記録参謀であるエキセドルです。話はマクロスと停戦交渉に来たら、ボドルザー基幹艦隊が自分たち諸共マクロスを葬り去るとわかり、ともに戦うことを決意する、という話。外さない展開だなぁ。なんといってもエキセドル参謀の「私の彼はパイロット」に尽きます！ 声を演じる大林隆介さんは怪演というのにふさわしいのです。

アーマードバルキリーの回

第9話「ミス・マクロス」より





夜勤の輝にミンメイは「夜食を届ける」と言い、輝は有頂天。が、ミンメイは町会長さんが勝手に応募したミス・マクロスに出ることになる。輝は勤務を抜けて見に行くが、そこにスクランブルがかかる。

今回はミンメイとアーマードバルキリーの主役の回。ミンメイの見せ場はおしりの水着の位置を直すところだが、アーマードバルキリーは見せ場たっぷり。出撃シーン、ミサイル斉射、装甲のパージと盛りだくさん。これだけで人気を不動のものに。たしかにプラモ、買いました。装甲はパージできなかったけど。

心に沁みる!?『マクロス』の名言・金言

マクロス TVシリーズを現代て見るにあたって、やはり名場面同様に外せないのが登場人物たちの発するセリフたろう。中には些細なものから、放送当時の時流や風潮を思い起こさせるようなものまで、ここではGM編集部か独断で選ぶセリフの数々をご紹介しよう。さてさてアナタの心に今もグッとくるセリフはありますか?

長い旅になりそうだなぁ

第3話「スペース・フォールト」より



ブルーノ・J・グローバル

ロス艦長、グロ - バルさん。艦長といえば「ヒゲて重錦」的な姿が思い浮かぶが、彼は緊迫した情勢についフリノンでパイプをふかそうとして、部下から怒られるような人です イタリア系だからか最初の印象は少し軽い感じ そして最初の南アタリア島のゼントラーティ攻撃の際、場当たり的に打った手がことごとく裏目に出て、結局マクロスは冥王星へ飛はされることに その時のセリフがコレ ホヤく感じも軽めの艦長だった しかし、マクロスの苦難の航海を経て、状況を理解しつつ 結果的に最後まて職務を全うし 歴史を作った艦長になる、そういったグローハルの姿にも注目なのだ

了解。パイン・サラダ、期待してるぜ!

第18話「パイン・サラダ」より



ロイ・フォッカー

過去に一条輝の父のアクロバノト・チームに所属していたフォノカーは、文字通り輝の先輩で、統合戦争で180機を撃墜した大エース。その性格は豪放磊落で女好き 二日酔いて敵を撃墜した事もあった。作中では、ある意味、主人公のカイト役で、輝を軍隊に誘い必要なことを教え、必要とあらは一肌脱ぎ物語を導く このセリフは第18話で交信していた、オペレーターの早瀬未沙の横にいる恋人、クローディアに向けたもの。この回でフォノカーは死ぬのは周知の事実だが、ある意味、物語の先導役としてではない、はじめてフォノカーのキャラクター像が描かれた最初て最後の回といえるかもしれない。

ミンメイさん、あなたの歌でわれわれは根底から変えられてしまいましたわい。

第26話「メノセンシャー」より



エキセトル・フォルモ

交歩使節としてマクロス艦と最初に接触するのがゼントラーディ軍のブリタイ艦隊の記録参謀エキセトルだ 作中でのセントラーディ陣営の概要は 彼と司令官であるブリタイとの会話で、設定や作戦など様々なことかわかる仕組みになっている。時にエキセドルは、ある意味 物語舞台の説明役として機能し 重要なキャラクターでもある。

そんな彼の見せ場か第26話だ。上のセリフはマクロス艦との停戦交歩の末、同盟が決まった直後のものだか、本当の見せ場は「秘密兵器」と思っていたミンメイの 私の彼はパイロノト を歌うシーンであるのは言うまでもないよね?

ばかなっ! こんな未開種族が、失われた技術を持っているなど信じられん!

第1話「ブービー・トラップ」より



ブリタイ・クリダニク

ゼントラーティ軍司令官、ブリタイ。監察軍の敗残艦だと思っていたマクロス艦を目の当たりにし、文字通り様々なカルチャーショノクを受けます。一方で 「戦う意味」を説明する役どころですが 後に一艦隊司令でしかなく、すなわち中間管理職であることがわかってきます 上の最初のセリフは 最初に地球側に攻撃を仕掛けた時に地球側が反応弾(この世界の核兵器的なもの)を見ての一言。もう一つのセリフはマノクスとミリアの結婚式を見ながら、ゼントラーティ側に「文化」が入り込み、脱走兵や戦闘を拒否する兵が出現する現状を見て悟った時のセリフ。彼も文化の影響を受けていたのだ。

脱走兵たちの気持ち、あながちわからんでもない。

第25話「バージン・ロード」より

もちろん、髪の毛！

第2話「カウント　タウン」

本作当初のヒロイン　ミンメイさん。このセリフは第２話で九死に一生を得た際「アラ、やだ　髪の毛メチャメチャ」に対し輝が「命と髪の毛と、どっちが大切なの？」と言った時の返し。実は彼女の役どころは「男の子の見る女の子の不思議」なワケで、そこにラブコメが発生するし　キャラクター説明としてすこくいいセリフ

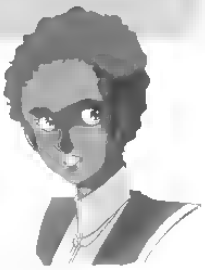


リン・ミンメイ

朝帰り？　任務に影響ございません。

第1話「ブービー・トラップ」より

マクロス艦のブリッジは　艦長以外すべて女子のハーレム状態だが、その最年長のアフリカ系女性がクローディアだ。恋人のフォッカーか輝の導き役であるのと同様、早瀬未沙に対しアレコレ助言（＋状況の説明）する役であり、作中でも重要な「オトナ部門」担当た。第1話から朝帰りという「オトナっぷり」を披露した先駆者的存在。



クローディア・ラサール

かわいい……。

第25話「ハージン・ロート」より

主人公の輝は、パイロットNo 1ではないというのも作品的に面白いところ．輝の「バーミリオン小隊」は、隊長＝主人公＝赤　キザ＝青ガハハ＝黄色という古式ゆかしいチーム編成だが、脱前は青のマックスが上　そして性格はキザではなく「天然」だ。セリフはミリアに襲いかかられた時の一言。これも敵の女兵士とスピート婚という展開に説得力を与えている。



マクシミリアン・ジーナス

ミンメイさん、あなたはいったい、誰のために歌を歌うの？

第36話「やさしさサヨナラ」より

影のヒロイン早瀬未沙は、第28話以降の‘第２部”で、実質的なヒロインに　そこでは輝　ミンメイとの「三角関係」か描かれる。元祖ツンテレさんは最終回で身を引く覚悟で輝に「あなたが好きです」と堂々の告白。返す刀でブレブレのミンメイにもキツい一言がコレ　といっても真面目な彼女ゆえ意地悪さがはとんどないのが救い



早瀬未沙

番外編

「バルキリー隊、ドリンク少尉、注文の品が届いている。至急戻るよう。繰り返す。バルキリー隊、ドリンク少尉、注文の品が届いている。至急戻るよう」

第19話「バースト・ホイント」より

休憩中のハーミリオン小隊の面々か聞く艦内放送。これは「全機発進」を意味し　大盛りステーキを食べ損ねた柿崎の「死亡フラグ」だ　一般市民に悟られないよう暗号放送をするのは、非常にリアリティがあった　以前は「バルキリー隊全機発進」のようなアナウンスから「一般市民と同居する軍艦」という前代未聞の状況に、様々なノウハウが作られていったと解釈すると趣も深い。



柿崎速雄

とぼけちゃって、ツンツンしちゃうから

18話「バイン・サラタ」

マクロス艦「ブリッジ3人娘」の一人、シャミーがセントラーティのスパイ3人組と話した時の一言。こうしたプライベートシーンは、ほとんど物語に寄与しない。でも、好きだったでしょ？　彼女たちのシーン。いや、よくワカらん女子校の世界を垣間見るというか、「ツンツンしちゃうから！」ですよ　ここでは「この3人娘を考えた人、天才！」と言ってわく。



シャミー

『マクロス』は新時代の若者たちの物語たった

ここでは『マクロス』のキャラクターの印象的なセリフを拾う事で、作品の本質を考えてみたい　実は、本誌の他作品の特集の時は、このコーナーは「オヤジキャラの含蓄の深い一言」というコンセプトでまとめられることが多い　それは見ている僕らか歳を重ね「今だからわかるセリフの深さ」を拾いたいからだ

しかし本作の場合、それが難しい　そもそもオヤジはグローバル艦長くらい　他のオヤジ世代（フォッカーなと20代は除く）は、みな主人公側の意見に耳を貸さない「わからずや」だ　これは本作が、若者たちの物語と考えると、納得のいくものである。つまり、オトナ＝社会　は「自分たちを理解してくれない　存在として描かれているのだ

古来、ロボットアニメは「家族」の物語でもあった　それは、視聴者の中心＝子どもにとって、最初の社会の接点が親であることと無縁ではあるまい　しかし本作での家族はゲスト扱いと、極めて希薄　これは、中心スタッフが若いことと無関係ではないだろう

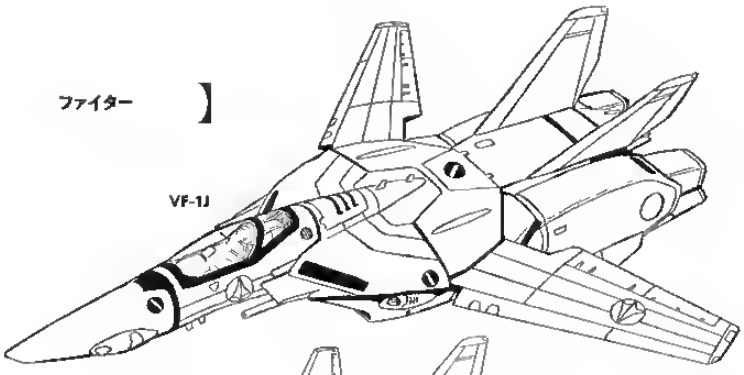
『マクロス』とは、若い世代が自分たちのリアリティを投影して作った物語ともいえ、80年代後半以降、実写の「トレンディドラマ」も、親の姿がほとんと描かれないことと共通する　つまり、それこそが若者たちのリアリティであったのだ　『マクロス』は、そうした新時代の作品の先頭打者なのかもしれない

マクロス・メカニック ファイル
メカ設定資料集

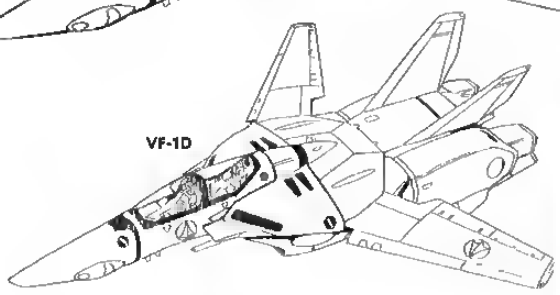
「超時空要塞マクロス」で、当初もっとも衝撃だったのはそのメカニックデザインたろう。VF-1バルキリーの3段変形もそうだったが、アーマード、スーパー、地上用のデストロイド、マクロス艦など、挙げればキリがないほどのアイデアや新しいデザインに溢れ、まさに「スタジオぬえ」の真骨頂といえる。ここでは、それらを振り返りつつ、作品内での魅せ方やその意義についても触れてみたい。

【　ファイター　】

VF-1J



VF-1D



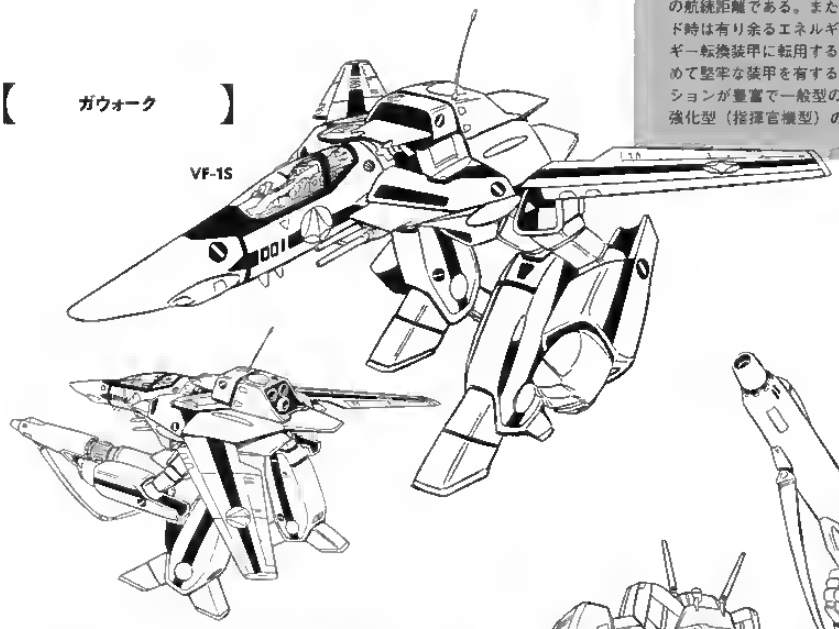
VF-1バルキリー

マクロス艦がもたらしたオーバーテクノロジー（OTM）で開発された新型戦闘機。ゼントラーディ人とほぼ同サイズの13m弱の人型ロボット＝バトロイドに変形が可能。エンジンは新技術の熱核反応エンジンが採用され、大気圏内では推進剤として空気を利用するため、ほぼ無限の航続距離である。また、バトロイド時は有り余るエネルギーをエネルギー転換装甲に転用することで、極めて堅牢な装甲を有する。バリエーションが豊富で一般型のA型、武装強化型（指揮官機型）のJ型、訓練機型のD型、性能向上型のS型など多数存在する。劇場版では早期警戒型のE型も登場した。

VF-1バルキリーがスゴいのは、基本すべて量産型の派生機なのに、頭部形状とカラーリングの変更だけで乗り切ったところ。主人公メカだからといって、必殺技も高威力の武器もない。そのあたりはマクロス艦の主砲が担っている。こうした傾向は、本作以降「装甲騎兵ボトムズ」や「銀河漂流バイファム」でも取り入れられ、いわば「時代の流行」の嚆矢といえるかもしれない。

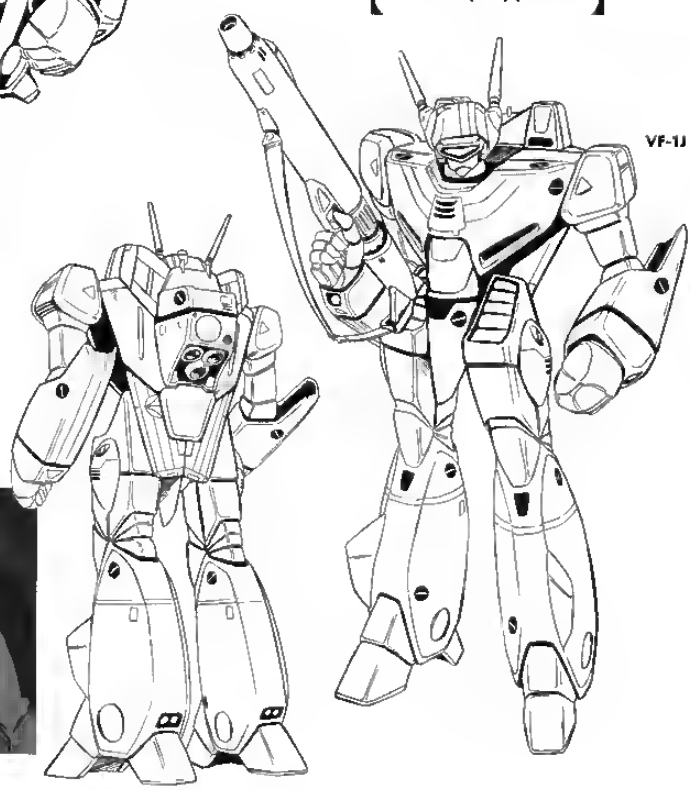
【　ガウォーク　】

VF-1S



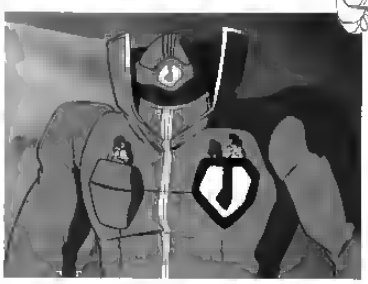
【　バトロイド　】

VF-1J

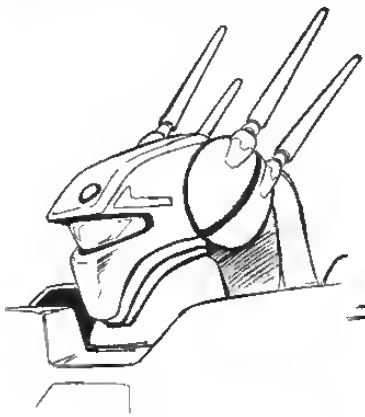


⬆VF-1バルキリーの最大の発明は　現用兵器に似た戦闘機がロボットになることてはあるが、それに並ぶ発明と言えば、やはりガウォークということになるだろう。航空機とロボットの中間形態で、この形態を取ることで垂直離陸能や　地上を高速で移動することが演出上可能になり、描けるアクションの幅が広がると同時に　地上においての作画工程の軽減という副産物もあった。それにカウォークの登場で、なにより雰囲気としてのSF度がかなり上がったのだ！

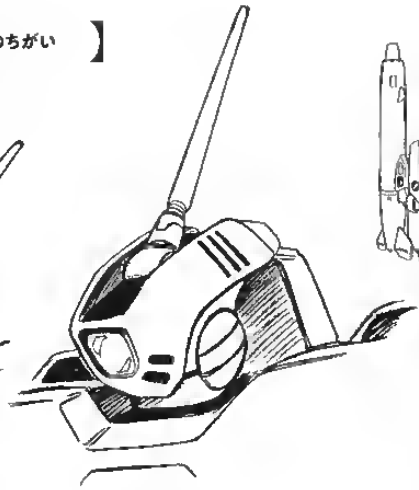
➡人型形態のバトロイドは、巨人族であるゼントラーディ人とほぼ同様の全高を持つように設計された。そのためゼントラーディ側のバトルポッドと比べかなり小型だ。第11話「ファースト　コンタクト」でマックス機がゼントラーディ軍の制服を着るのは、この設定が活かされた好例。



【 バトロイドにみるバリエーション形状のちがい 】



VF-1S



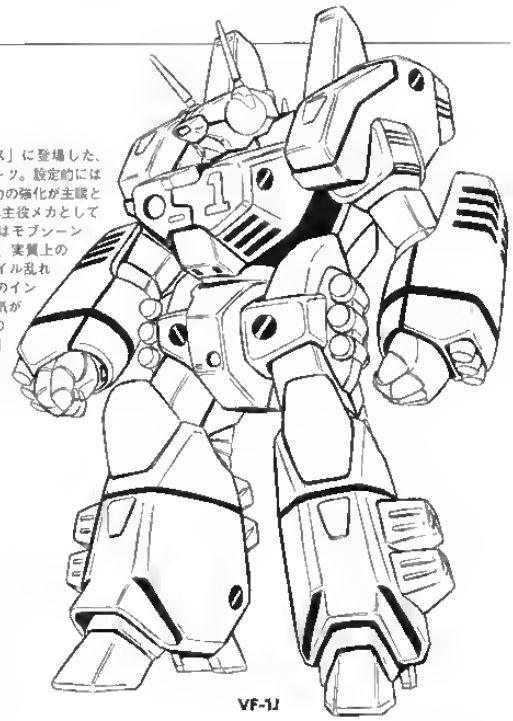
VF-1A



VF-1D

⬅VF-1の形状の違いは、バトロイド以外はほとんど区別がつかない。一応、頭部のレーザー機銃の数が違うのか識別点。砲門数がイメージ的な強さを表すが、実際バルキリーの主武装はガトリングポッドなわけで、明確に直接の強さを表すわけではない。言い換えればバトロイドの顔（とカラーリング）こそが、キャラクター識別に重要な役割を担うわけで、まさに「人形は顔が命」というワケだ。

【 VF-1のオプション装備 】



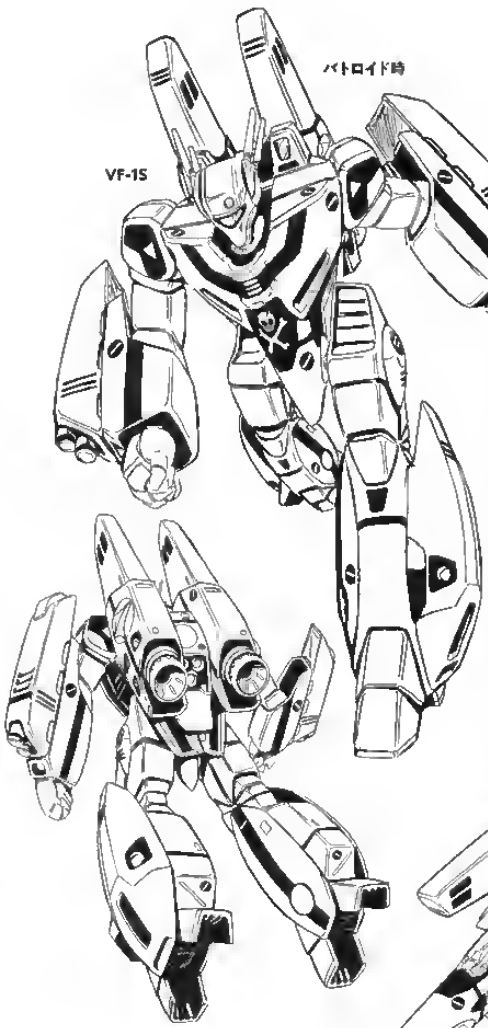
VF-1J

アーマードパック

第9話「ミス・マクロス」に登場した、バトロイド時の強化パーツ。設定的にはバトロイド時の格戦能力の強化が主眼とされている。第9話では主役メカとして登場するが　それ以降はモブシーンなどに登場するだけの、実質上のゲストメカだが、ミサイル乱れ撃ちなど、その登場時のインパクトは凄まじく　人気が出るのも当然。劇場版の「愛、おぼえていますか」でも戦闘シーンの見せ場を作った。

バトロイド時

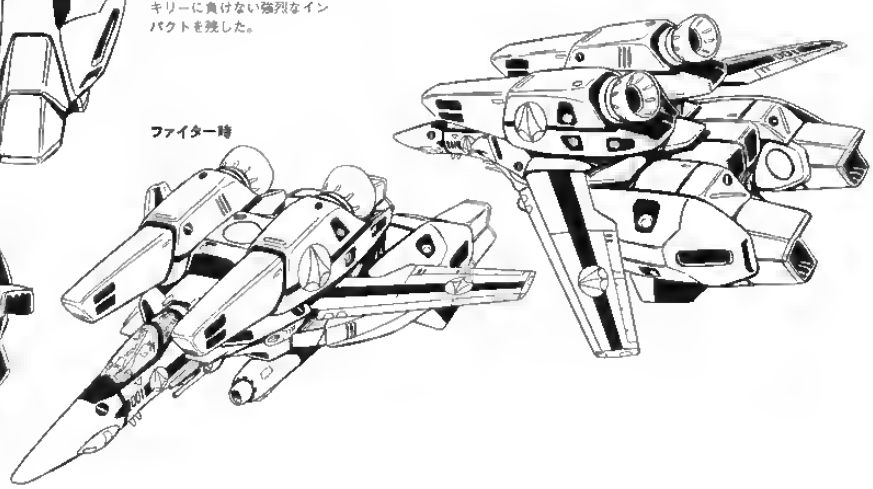
VF-1S



スーパーパック（FASTパック）

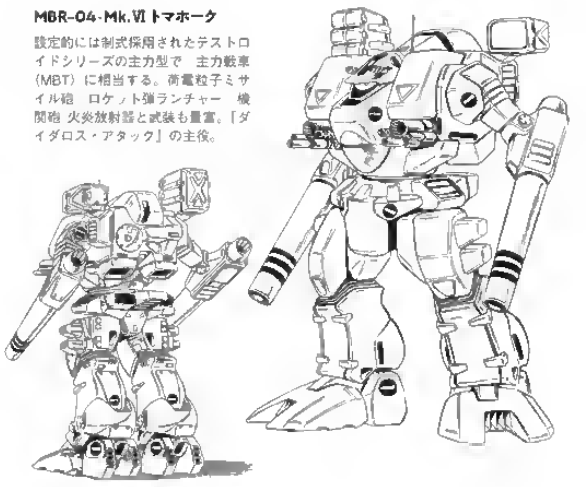
設定的には、宇宙でのVF-1の弱点、航続距離が極端に短く、エンジン推力が不足気味という部分を補う装備。映像的にはミサイルポッドを内蔵し、派手な演出が可能となった。見た目にもゴテゴテしておりパワーアップ感満載。第24話「グッバイ、カール」で初登場し　アーマードバルキリーに負けない強烈なインパクトを残した。

ファイター時



MBR-04-Mk.Ⅵ トマホーク

設定的には制式採用されたテストロイドシリーズの主力型で　主力戦車（MBT）に相当する。荷電粒子ミサイル砲　ロケット弾ランチャー　機関砲 火炎放射器と武装も豊富。「ダイダロス・アタック」の主役。



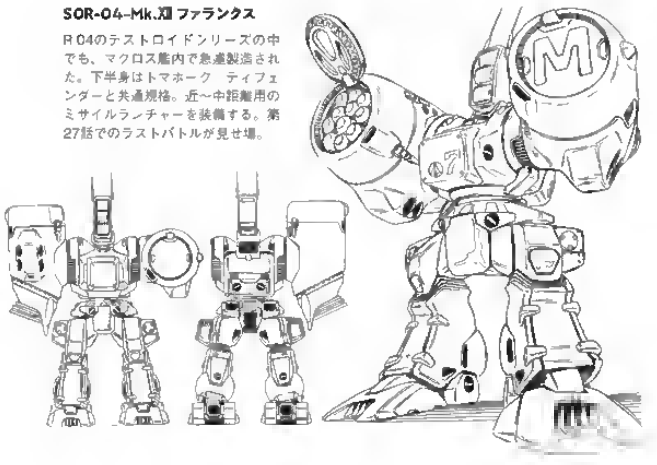
MBR-07-Mk.Ⅱ スパルタン

R－04シリーズとは別系統の格闘戦用テストロイト。デザインも河森正治氏が務めている（他のデストロイドは宮武一貴氏）。唯一腕部に手首のある機体で、その見せ場は一条輝が搭乗した第34話「プライベート・タイム」。



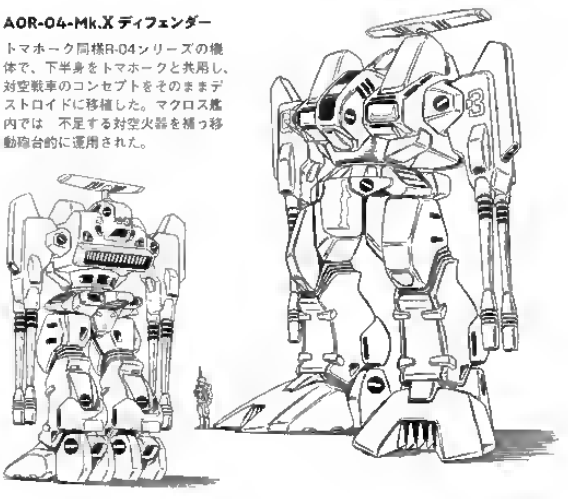
SOR-04-Mk.Ⅻ ファランクス

R-04のテストロイドシリーズの中でも、マクロス艦内で急遽製造された。下半身はトマホーク　ティフェンダーと共通規格。近～中距離用のミサイルランチャーを装備する。第27話でのラストバトルが見せ場。



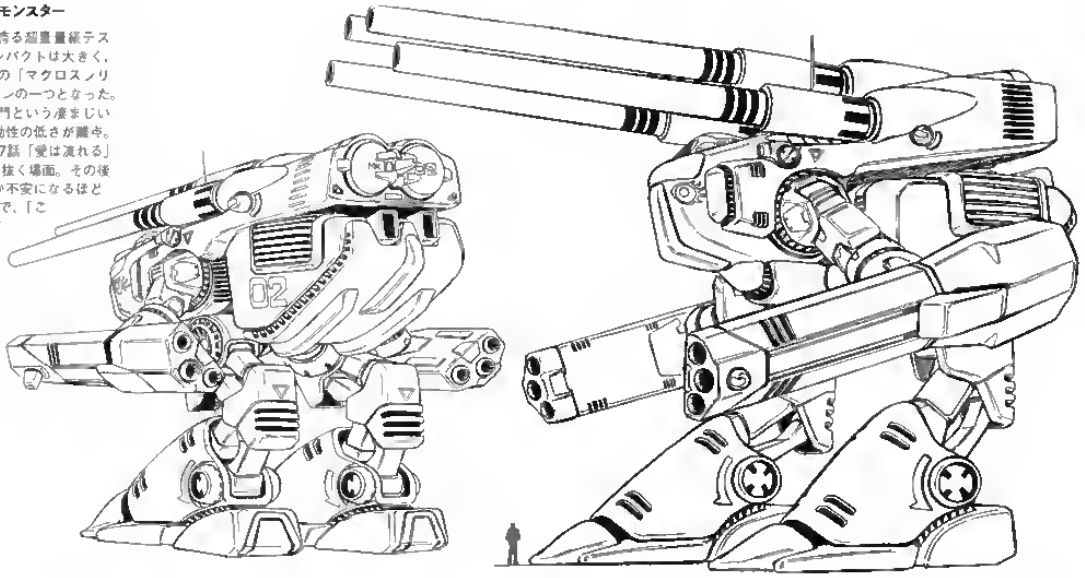
AOR-04-Mk.Ⅹ ディフェンダー

トマホーク同様R-04シリーズの機体で、下半身をトマホークと共用し、対空戦車のコンセプトをそのままデストロイドに移植した。マクロス艦内では　不足する対空火器を補う移動砲台的に運用された。



HWR-00-Mk.Ⅱ モンスター

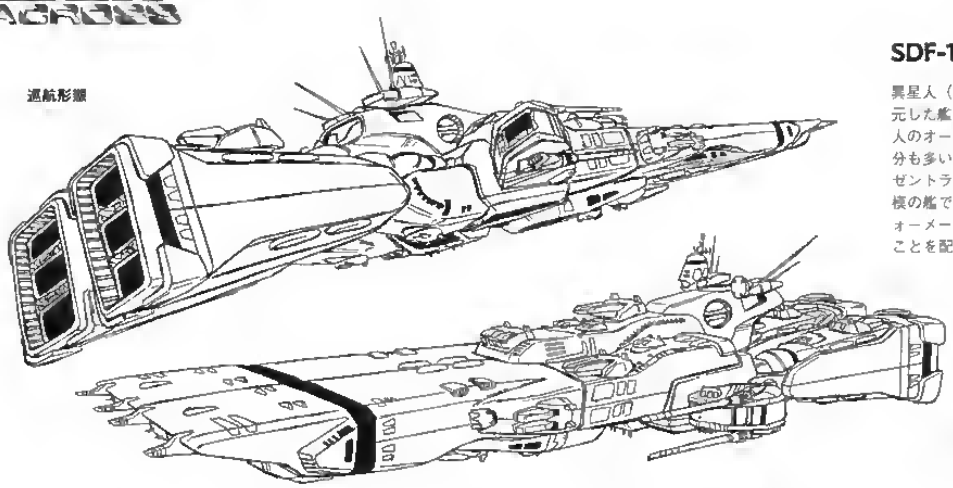
285t以上の重量を誇る超重量級テストロイト。そのインパクトは大きく、VFと並び、その後の「マクロスノリース」のメカアイコンの一つとなった。40cmの大口径砲４門という凄まじい威力を誇るが　機動性の低さが難点。最大の見せ場は第27話「愛は流れる」で、歩行で床をぶち抜く場面。その後戦闘に参加できたか不安になるほど無茶苦茶なノーンで、「これぞマクロス」と言うこともできる。



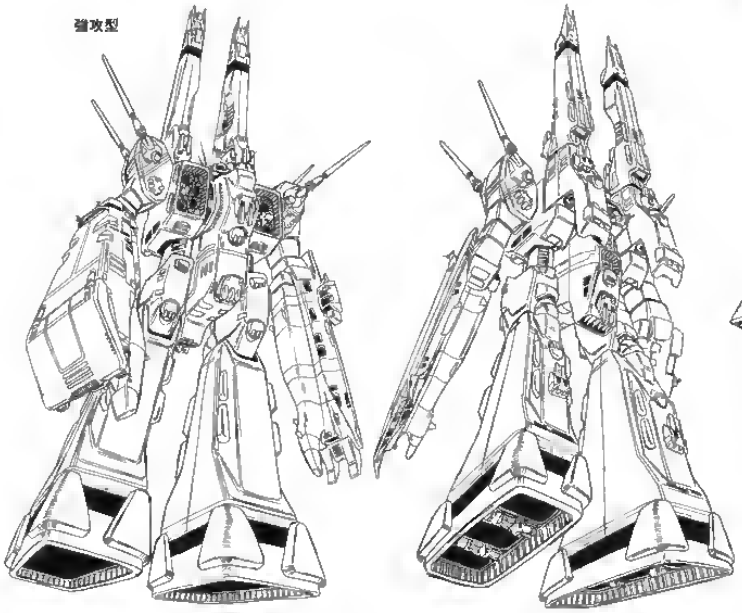
SDF-1 マクロス

異星人（監察軍）の残した宇宙戦艦を人類が復元した艦。人類を遥かに凌駕する技術力＝異星人のオーバーテクノロジーをそのまま使った部分も多いため、当初は想定外のことが多発した。ゼントラーディや監察軍の艦艇としては中型規模の艦である。主砲を撃つためにはトランスフォーメーションせねばならないが、艦内の街のことを配慮して、極力行わないよっにしている。

巡航形態

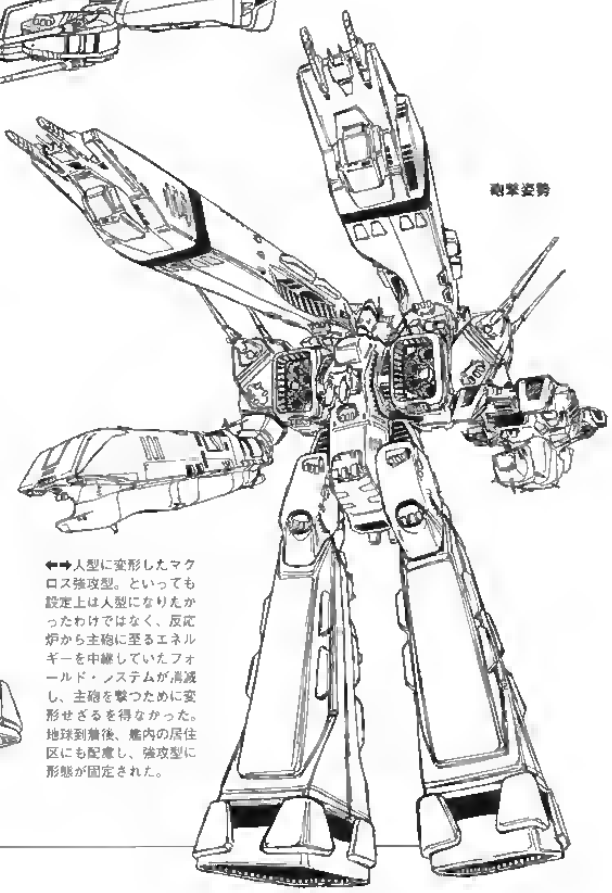


強攻型

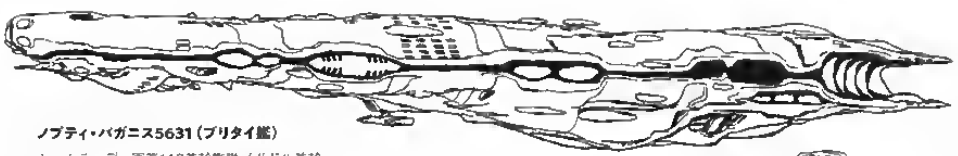


←→人型に変形したマクロス強攻型。といっても設定上は人型になりたかったわけではなく、反応炉から主砲に至るエネルギーを中継していたフォールド・システムが消滅し、主砲を撃つために変形せざるを得なかった。地球到着後、艦内の居住区にも配慮し、強攻型に形態が固定された。

砲撃姿勢

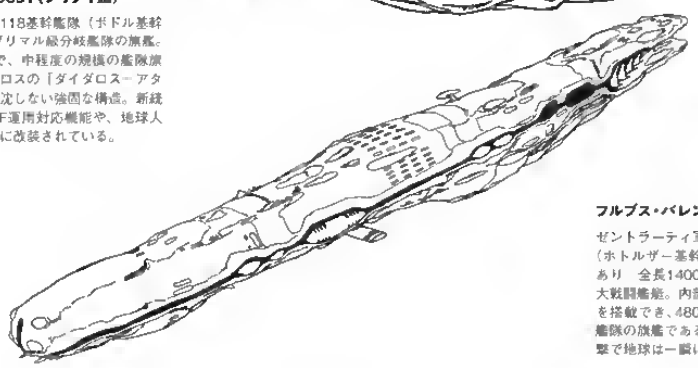


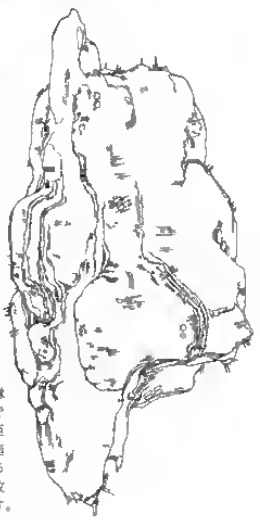
【 ゼントラーディの宇宙艦艇 】



ノプティ・バガニス5631（ブリタイ艦）

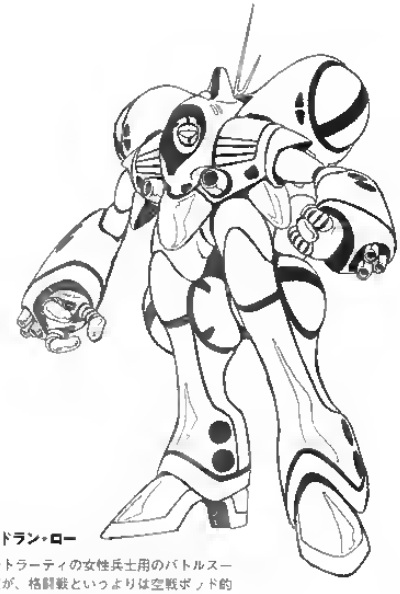
ゼントラーディ軍第118基幹艦隊（ボドル基幹艦隊）所属の第67グリマル級分岐艦隊の旗艦。4000m級の大型艦で、中程度の規模の艦隊旗艦機能を持つ。マクロスの「ダイダロス－アタック」を受けても撃沈しない強固な構造。新兵合意に所属後は、VF運用対応機能や、地球人の乗組が可能なように改装されている。





フルブス・バレンス42101

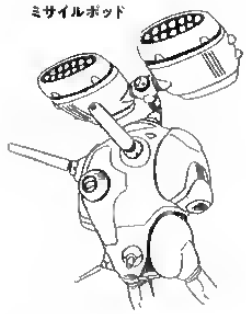
ゼントラーディ軍第118基幹艦隊（ホトルザー基幹艦隊）の旗艦であり　全長1400kmを超える超巨大戦闘艦艇。内部に数千隻の艦艇を搭載でき、480万隻（！）を誇る艦隊の旗艦である。その艦隊の攻撃で地球は一瞬にして灰燼に帰す。

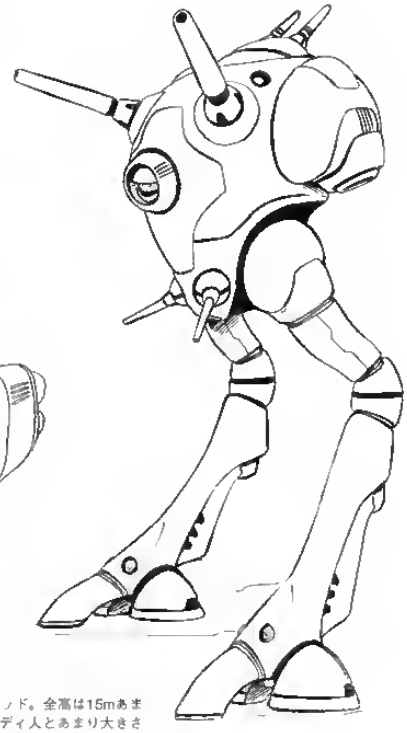


クァドラン・ロー

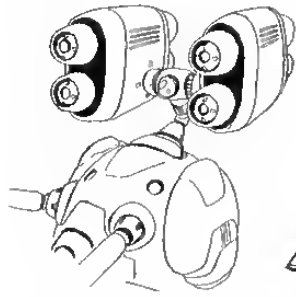
ゼントラーディの女性兵士用のバトルスーツだが、格闘戦というよりは空戦ポッド的に使用されている。エースのミリア　ファリーナの乗機で　第18話「バイン・サラダ」での対マックス戦で強烈な印象を残した。

ミサイルポッド





大型ミサイルポッド

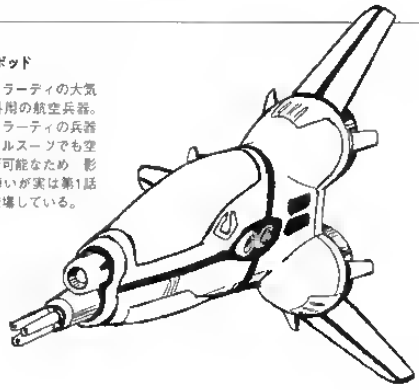


リガード

ゼントラーティ軍の標準的戦闘ポッド。全高は15mあまりと、実は12m程度のゼントラーディ人とあまり大きさに差がない。そのため駆屈な恰好で乗り組む。おそらくゼントラーディ人と合わせたバトロイドの大きさと画面対比のためにこの大きさになったと思われる。様々なバリエーションがいる、「マクロス」を代表する「ヤラレ役」。

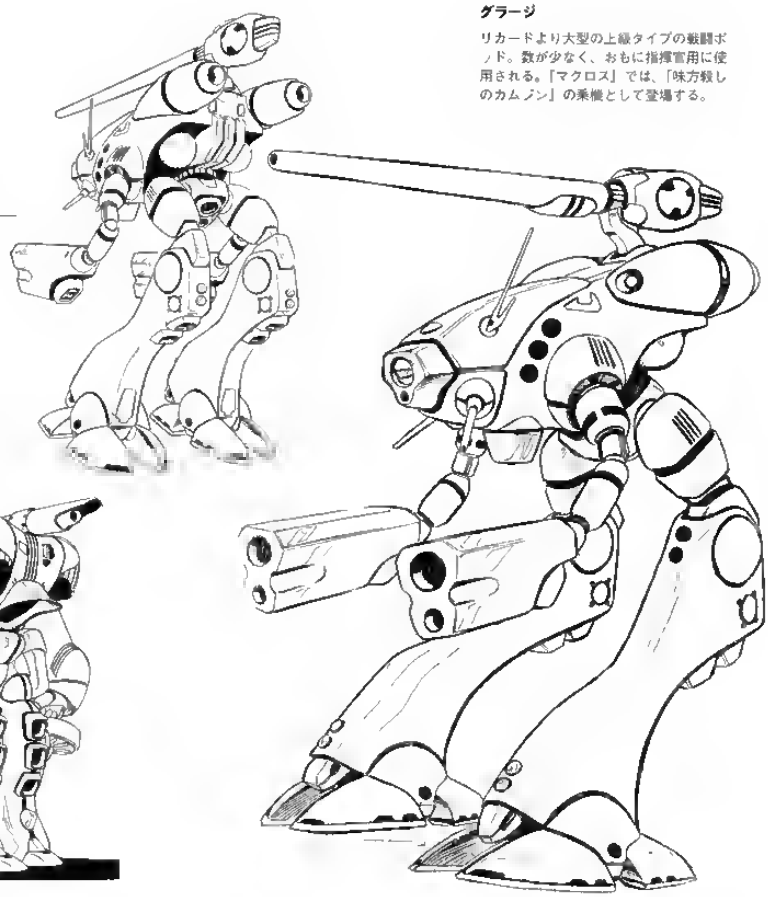
空戦ポッド

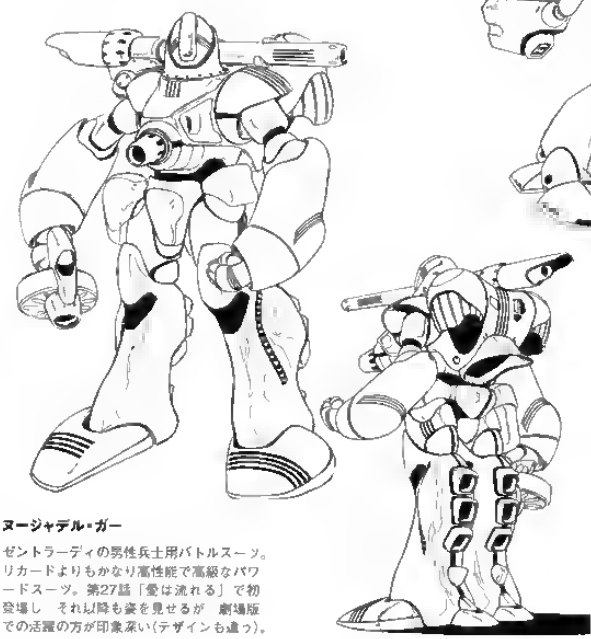
ゼントラーティの大気圏内外用の航空兵器。ゼントラーティの兵器はバトルスーツでも空中戦が可能なため　影こそ薄いが実は第1話から登場している。



グラージ

リガードより大型の上級タイプの戦闘ポッド。数が少なく、おもに指揮官用に使用される。「マクロス」では、「味方殺しのカムジン」の乗機として登場する。





ヌージャデル・ガー

ゼントラーディの男性兵士用バトルスーツ。リガードよりもかなり高性能で高級なパワードスーツ。第27話「愛は流れる」で初登場し　それ以降も姿を見せるが　劇場版での活躍の方が印象深い(デザインも違う)。

『マクロス』TVシリーズは“新人類”による「革命」だった!?

特集の結びとして、「マクロス」がなぜ時代の寵児となったのかを考えてみよう。冷静に考えると、かなりムチャクチャな作品である「マクロス」は、それがゆえに人気が出たともいえるのだが、それにはどういった意味があったのだろうか。

さて、のっけから『マクロス』を総括してみると、要するに「男の子が見たいものがすべて詰まっている」作品だったのだと思う。メカ、SF、ラブコメ、アイドル…『マクロス』のキーワードは様々あるが、その原動力は「若さ」だったのかもしれない。

それは、結果的に本作の中心的な役割の一角を果たすことになる河森正治氏、美樹本晴彦氏、大野木寛氏などの、当時大学生だった「慶大生グループ」の台頭と活躍だけではない。企画の中心となった「スタジオぬえ」の中心メンバーも30歳前後。若手たちが先導役となり作り上げた作品であることは重要な意味を持つ。現在、あらためて『マクロス』を見直してみると、構成される様々な要素は、ある意味、当時のSFファンたちの「ハカ話」に近い内容と言っても過言ではないと思う。軍艦内に街ができ、ラーメン屋の看板娘がアイドルになって、敵の潜入スパイもアイドルファンになってしまう、挙句の果てに「アイドル歌謡」が最終兵器になる。ちょっと間違えば荒唐無稽でバカバカしく見えてしまうネタを、これでもかと投入しているのだ。

本来、ロボットアニメとは大なり小なり「戦い」を描くものである。そこには勝ち負けの真剣勝負があり、時には人の死が描かれることもある。もちろんコミカルなシーンも当然必要ではあるが、『マクロス』という作品は、物語のバランスがそれまでのロボットアニメとは大きく違うといって、いいのかもしれない。

その一方、SFアイデアやミリタリー描写は、かなり突っ込んだ要素が詰め込まれている。例えば戦死した柿崎の親に上官の輝が手紙を書くなどのシーンは、戦争映画でよくあるシチュエーションだが、アニメーション作品ではあまり見ないものであり、そういった「リアリティ」にも、十分配慮がされている。それらは専門的な描写を前面に出すというより、画面の端々に登場するといったスタイルであり、アニメーション作品としては絶妙なバランスでもあった。

当時、アニメーションは若者文化と認知されつつあり、SFも今とは比べ物にならないくらい若者たちの支持を受けていた“ブーム”の時代だ。そしてその最先端にいたのが「スタジオぬえ」であった。彼らは時代の最先端を行く「寵児」であったのだ。

『マクロス』のSFやミリタリー描写には、そんな彼らが「いくらアニメでも最低限ここは抑えないとイカンだろう」といったような気概のようなものも透けて見えてくる。

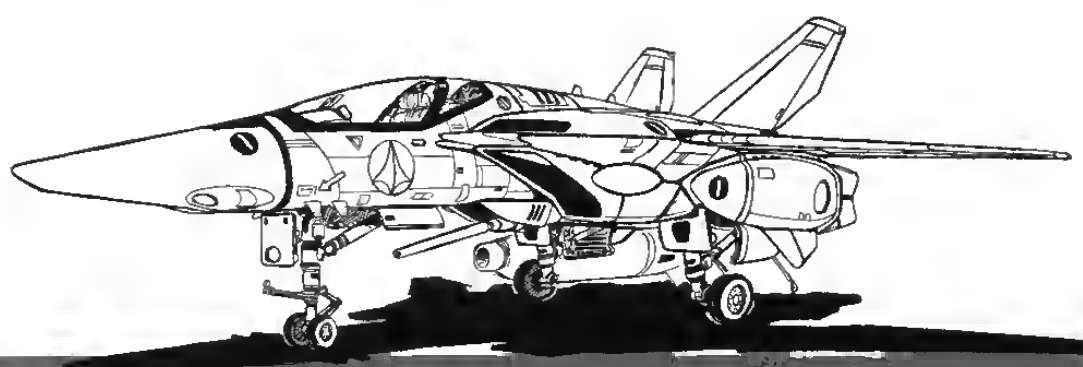
一方で寵児であるがゆえ人もカネも集まる。「スタジオぬえ」が企画し、作品製作にも深くコミットしていた『マクロス』は（大手のタツノコプロが制作に入っているものの）、良くも悪くも大手スタジオではできないような作品内容と質になったともいえる。そうした意味で『マクロス』は、一見そうは見えないが、インディペンデンス・フィルム（独立系映画）に近い存在なのかもしれない。そして、それゆえ新しさに溢れており、中高生たちが「自分たちの作品」と思うことができるものであった。

80年代にブームとなったロボットアニメは『機動戦士ガンダム』が嚆矢となったのはご存知のとおり。しかし、現在のロボットアニメの定番的な要素は『ガンダム』ではなく、『マクロス』がその源流にあるものが多いことに気がつく。もちろん「スタジオぬえ」の人たちは『宇宙戦艦ヤマト』にも『ガンダム』にも参加しており、それらを踏まえた上で作り上げた作品ではあるが、もう一方で、新たな世代のクリエイターによる一種の「革命」のようなものだったのかもしれない。『ヤマト』からの流れは、ある意味「信長→秀吉→家康」の戦国武将的な時代の流れにも似ているようにも見える。

今回、『マクロス』のTVシリーズのみを取り上げた意図は、まさにそこにある。時代の先端にいて、先鋭的な若手クリエイターが、ある種手探りで作り上げた作品は、アニメーション作品という「製品」として見るならば、それこそ「スタープロ問題」なども含めて荒削りな部分もあるが、反面、TVシリーズ作品とは思えないほどの、究極ともいえるクオリティをも持っていた。

フィルムのクオリティや完成度はTVシリーズ放送から２年後に公開された劇場版『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』の方が遥かに高いとは、多くの人が思うことだろう。実際、現在ではそちらの方が「ファーストマクロス」の代表作という民意は強いように感じる。しかし、若者たちの感覚がそのままフィルムという「文化」になる新しい感覚や、それによる「ドキドキ感」はTVシリーズの方が先鋭的で斬新だったといえる。

つまり『マクロス』のTVシリーズは、時代の尖兵であるがゆえに、当時を知る我々にとっても、光り輝く存在であり続けるのだ。



マクロスの証言①
超時空要塞マクロス　メカニックデザイン・設定監修

河森正治
インタビュー
様々な偶然と出会いが重なることで生まれた『マクロス』という作品

人型ロボットではない可能性を目指して

――「超時空要塞マクロス」までに至る経緯には、『ジェノサイダス』そして『メガロード』を経て、様々な挑戦が行われていたという印象を受けます。

河森　あらゆるルールを無視して作っていますからね。唯一の制約といえば、「売れるロボットを作ること」。でも、それをクリアしなければ、企画は通らないという状況でした。

時代的にも、まだ手探りだったんですよ。よくも悪くも、「玩具さえ売れればいい」という風潮が業界にはあって、オリジナルロボットアニメではそれが普通でした。そういう意味では、とりあえずバルキリーが売れている間はなんでもできたわけです。まあ初代『マクロス』は、そもそも視聴率を云々できる時間帯じゃありませんでしたが。

――**結果的に長く企画を練っていたことで、今までとまったく違ったアニメになったという印象があります。**

河森　最初の企画である『ジェノサイダス』が通っていたら、いろんな意味で歴史は変わっていたでしょうね。この作品はエンターテイメントではありますが、『ジェノサイダス』というタイトル通り、次々と星がつぶれていく話ですから。

――**『マクロス』のような、他作品に影響を与える存在にはならなかった可能性もありますね。**

河森　ただ「他と変えよう」という、『マクロス』にも通じる意識は『ジェノサイダス』も濃密でした。とはいえ結果的にこの方向性は通らずに、頑張って開発してきたガウォークも人型でないから「売れない」という判断でした。そこで『バトルシティ・メガロード』を当て馬的なダミー企画として一晩で考案したのは、これまでも何度かお話してきたことですね。

――**結局、スポンサーが動いたのはロボットということでしょうか？**

河森　ええ、単純にスポンサーサイドとしては、どうしても人型ロボットが欲しいというわけです。そんなに欲しいなら「超巨大宇宙空母ロボと変形戦闘機ロボならどうだ！」という方向性にしたら、打って変わって感触がよかったということですね。僕らとしても『メガロード』は、重たい内容の『ジェノサイダス』の反動もあって、非常にエンターテイメント性の強い企画になった。それゆえにスポンサーサイドとしても理解しやすく、通りやすい企画になったという部分はあると思います。ただ、どうしてもパロディ色が強くなってしまって。そこで企画が通るなら、パロディ色は薄めようということで大分削ったんです。でも、削り切れないぐらいで『超時空要塞マクロス』のTVシリーズがスタートしてしまったんです。

――**長年温めてきた企画を諦めるのは、寂しさもありましたか？**

河森　大体、どの世界でもいわれることですが、一晩で思いついた企画が一番いいんですよ（笑）。練り込んだ企画は、結果的にマニアックになりすぎてしまう傾向があります。逆に世に広がる企画は、大体一晩企画。それはもう自分たちでも証明してしまっていますから、揺るぎない事実かもしれないです。

――**思い付きの例として思い浮かぶのは、やはりミンメイでしょうか。**

河森　自分の覚えている範囲でいえば、『メガロード』への過程で、超巨大戦艦がロボになるというアイデアが生まれましたが、「戦艦がロボもきっと誰かが思い付くはず」と考え空母にしました。さらに空母ロボも誰かが思い付くかもしれないので、中に市街地を作って、「街があるなら中華料理店があってもいいよね」と考えて。そこで美樹本（晴彦）君が、中華料理店の中でミンメイが歌っている絵を描いてきたのを見て、「どうせなら街で歌う歌手にして、リリー・マルレーンみたいに敵にも影響を与える歌手にしよう」というアイデアに繋がったんです。これも「売れるか、売れないか」というより、「面白いからやった」わけですよね。

――**結果的にアニメに登場するアイドルの起源となりましたね。**

河森　たしか美樹本君とは、これは人気が出そうだから、「ミスDJみたいな現実とシンクロしたことができたらいいね」と話していたと思います。幸い、誰にも止められなかったというか、止めきれなかったんでしょうね（笑）。歌手を出す、ということは作画や音響の手間が大変なので当時でもリスクがありましたから、絶対に止められていた可能性はあったと思います。

バルキリーの登場で嘘のように企画が進む

――**結局、『ジェノサイダス』に1年半、『メガロード』～『マクロス』に1年程度の開発期間がかかっていることになりますか。**

河森　『マクロス』の企画時は21歳から22歳ぐらいですか。今考えても変な躁状態としか思えなかったですね。自分が抱えていた仕事だけでも、『ダイアクロン』のカーロボットと、『黄金戦士ゴールドライタン』と『クラッシャージョウ』、富野（由悠季）さんとの企画に『マクロス』ですからね。それを大学に行きながらやっていたわけですから、体を壊すわけだなと。

――**大学は工学部とのことですが、学生生活はどのようにやりくりしていたのですか？**

河森　とんでもなく大変です。毎週2回、実験がありましたが、それは絶対参加です。1回でも出なかったら、進級できません。レポートも絶対提出で、こちらも一度でも出せなかったら進級できない。そんな状況でありながら学校へ行きながら、なぜか九月社で安彦良和さんの横でデザインを描いていたわけですけど、そこで板野（一郎）さんに出会うわけですから、運命は不思議ですね。

――**当時は10歳以上年齢の離れた方々と仕事をされて、ジェネレーションギャップを感じたことは？**

河森　あまりなかったですね。早い話が、自分を含めみんな精神年齢が低いんですよ（笑）。

――（笑）。

河森　さすがに石黒（昇）さんの世代とはギャップがあったと思いますが、少なくとも「スタジオぬえ」内はオープンな空間でした。いい物、悪い物に対しては、上も下もなかったですね。普通では考えられないことですけど。

――**デザインも、「スタジオぬえ」共同で作り上げていく雰囲気を感じます。**

河森　まあ作り上げるというよりは、やりたい人が勝手にやっちゃうという感じです（笑）。

――**VF-1に至る過程にも、様々なプロセスを経ていますね。**

河森　流れ的には『ジェノサイダス』を進めているときに、ガウォークだけでは通らないのでいくつかの案が生まれまして。可変戦闘パワードスーツを出そうということになり、僕が学生の頃に描いた漫画に登場するフライトスーツを、一度『ジェノサイダス』用のデザインに起こしたんです。そこから『ジェノサイダス』が一回お蔵入りになった際に、宮武（一貴）さんにフライトスーツをリライトしてもらったのがプレストファイターになります。

――**プレストファイターからVF-1への流れは、時代が1つ飛んだよ**

うな変化を感じます。

河森　結局、プレストファイターは飛行メカであっても、飛行機じゃないんですよね。ちょうど『メガロード』から『マクロス』になる過程で空母がついて、そこに乗るのが「プレストファイターのままじゃおかしい」という流れで。「じゃあ引き取ります」という話になったのは覚えています。F-14がモチーフになったのは、たまたまです。「空母に乗るべき戦闘機って何だろう」と考えていた時、F-14のプラモを見て、「エンジンの間に腕が入りそう」と思いついたわけです。『トップガン』以前でしたが、F-14は人気がありましたからね。

――ガウォークはこの時点で捨てアイデアだと思うのですが。

河森　使うことは考えていなかったですね。これも何度かお話しした話ですが、変形のモックアップをいじっている時に、偶然ガウォークになるということを発見しました。もともとVF-1をペーパーモデルで作っていたんですが、たまたま「スタジオぬえ」のそばにあった渡辺技研さんに持ち込んでモックアップを作っていただいたんです。

　ガウォークを発見したのは、そのモノクアップの監修中ですね。途中からの採用だから、変形TOYはガウォーク時の肩の変形が不完全なんですよ。結果的に「入るものなら何でも入れてしまおう」の精神でした。結局、タカトクのバルキリーが発売されるまでは、偽変形だと思われていましたね（笑）。

――当時のメモによりますと、82年の2月にVF-1のデザインがフィックスして、その後にガウォークが発見されるわけですが、よく製品が間に合いましたね。

河森　不思議ですよね。でも当時の物づくりのベースって、異常に早かったんですよ。もちろん今の製品は完成度や複雑さも増していますが、それにしても早い。まあ企画のGOサインが出てから、これまでの停滞が嘘のように一気に進んだということもありますね。

現場にいたからこそ見えてくるもの

――『マクロス』の映像のコンセプトとしては、どんなことを意識しましたか？

河森　これも何度もお話していることですが、他アニメで成功していることは極力取り入れないということです。カットインといった演出的なことから、「パイロットと艦長はまず直接話すことはない」という細かい設定的なこともそうです。特にTVシリーズは再現ドラマという方針を自分の中で勝手に持っていて、ここが劇場スタイルでドラマチックな方向性の『愛、おぼえていますか』と根本的に違うところです。ドラマチックな方向性なら、艦長とパイロットは話したほうが早いし、敵味方も会話したほうが盛り上がる。でも再現ドラマだから、そういうことはやらないというポリシーはありました。

――あの時点でゴーストが既に存在するというのも、他アニメに対して突きつけるものがありますね。

河森　あの当時でさえ、「将来は無人機が中心になって当たり前」という空気がありました。それこそ宮武さんも同人誌で『スーパーバード』を描いていましたからね。最終的にエンターテイメントの荒唐無稽な人型ロボットアニメを描くとしても、それでもしかるべきプロセスは一旦入れようという意識でした。

――本編作業がスタートすると、河森さんの関わり方も変わっているような印象を受けます。

河森　現場作業が始まると、アートランドとアニメフレンドにつめていましたから、「スタジオぬえ」にはほとんどいませんでした。衛星軌道まで出ちゃったら、誰にも止められないというか（笑）。

――現場作業は初めてでしたか？

河森　いえ、あまりうまくいってませんでしたが、『テクノポリス21C』には参加していました。まぁそれでも現場経験が豊富なわけじゃありませんから、歌手を出したらこんなに大変なことになるなんてわからないわけですよ（笑）。大変さを知らないからできたことも多いですね。

――スタジオでは若手になると思いますが、「スタジオぬえ」のスタッフという立場もありますよね。どの程度作業に関われるのですか？

河森　若気の至りプラス、原作者特権がありましたね。今思うと、嫌われても当然で、完全に権利乱用でした。それは「スタジオぬえ」のノリを、勝手に「外部でもやっていい」と錯覚していた部分はありました。

――「スタジオぬえ」スタッフの中でも、ちょっと特殊なポジションのような印象です。

河森　宮武さんや他の「スタジオぬえ」のスタッフとの感覚の違いは、現場に入ったか、入らなかったかの違いと言えるかもしれません。特に宮武さんの世代は、外部の企画スタッフが現場に入るという時代ではなかったと思いますし、必要とされる部分も違ったかもしれません。

――あまり例のないパターンだと感じます。

河森　時代性や企画成立の特殊性、原作サイドのスタッフであること、小規模なスタジオが母体になったこと。そういった偶然が全部重なったから、若造でも受け入れてもらったんでしょう。これが老舗の会社なら、決まった枠組みのヒエラルキーの中に組み込まれて、こんなに生意気なことはできなかったでしょうね（笑）。できたとしても演出スタッフ、コンテマンで終わっていた。そういう意味では、「原作を持っているぬえの立場で現場に入れた」というのは非常に大きかったと思います。

――それでもやってしまう、というのはすごいですね。

河森　当時は、やっちゃいけないって言われても、「勝手にやる」という空気がありましたからね。今はアニメ業界にしても、若気の至りがしにくい枷が多いのは残念なところです。ちょと前のゲーム業界なんかは、緩くて面白い雰囲気がありましたけどね。

――ブラック的な部分がありますが、それゆえに生まれるものも多かったと感じます。

河森　当時のアニメ業界なんて、ブラック以外の何物でもないブラックホールですからね。自分も当時は1年600日分ぐらいの感覚がありましたが、寝ていなければそれぐらいの時間に相当していますね（笑）。でもアニメは生まれた背景が特殊な日本だったからこそ、独自性を得たメディアであることは事実でしょう。もちろん、すべてにおいて「それが正しい」というわけではありませんが。

数多の偶然が重なって予期せぬパワーを生む

――実際に現場の作業では、どんなことが思い出されますか？

河森　現場では、その場で即断しなければいけないことが多かったですね。第17話「ファンタズム」の回とかは代表的です。放送2週間前なのに、何もない状態なわけですから。ただ、結果的にその作業を見ていたアニメフレンドの岩田（弘）プロデューサーが、劇場版の監督に推薦してくれるという流れになっていますね。この「ファンタズム」の手法は、そのまま『劇場版マクロスΔ　激情のワルキューレ』にも通じています（笑）。

――たしかに受け継がれていますね。

河森　振り返れば「愛は流れる」（第27話）が実現したのも岩田さんのおかげですね。ミンメイの歌が影響を与えるまでは企画の段階でOKでしたが、歌で決戦に臨むというアイデアは、周りからは「そんなのがうまくいくわけがない」と止められて。ですがコンテからなにから全部責任を持つから、ということでやらせてもらいました。これも若気の至りですね（笑）。

――その後、延長の決定も想定外の事態だったのでは？

河森　本来は3クールでそこから短縮した、という話はよく知られていることだと思います。でもおもちゃが売れたことで延長が決まり、急遽第28話からの展開を考えることになったわけです。

――82年11月には延長がすでに検討されて、年明けには戦後のエピソードでGOサインが出たそうですね。製品の受注状況が相当よかったのでしょうか？

河森　その段階で劇場版の製作は決定していたので、内容が被らない戦後の話で行くことになったんです。そもそも「愛は流れる」までにエピソードはもっと積んでいく予定だったんですよ。そこで短縮する以前のエピソードを回想編として入れる予定でしたが、それではNGでした。

――ファンとして気になるのは、作画で「スタープロ問題」はどのように捉えていたのか、という点です。

河森　やっていただいている方には申し訳ないけど、これはさすがに困りました。ちゃんと日本側の作監が入っている話数は大丈夫なんですけど、それでも相当な苦労でしたよね。全部海外の作監の場合は相当厳しい。なんとか日本で対応してきたものの、それすら厳しくなっていったわけです。結局、第1話、第2話一挙放送のズレは最後まで響きました。当時は「なんでこんなに問題ばっかり起こるんだろう」というのが不思議でした。

――毎週、作画の良し悪しはくじ引きのような感覚がありました（笑）。

河森　その反動で「劇場版は頑張ろう！」という機運に繋がっていたと思います。おそらくTVシリーズがそこまでひどくなければ、そのままの設定で作っていた可能性もありますし。「意地でもTVシリーズと変えるぞ！」という気持ちにはならなかったでしょうね。まあ今思えば、既存の設定を使った方が絶対に楽でしたね。それは痛感します（笑）。

――でも結果的に「愛おぼ」でアップデートされたことが人気に拍車をかけた印象があります。

河森　それはあるでしょうね。劇場版とはいえ、わずか1年でここまでのクオリティのものへアップデートされているわけですから。

――実際に『マクロス』が生んだものは、現在でも数多くの作品に影響を与えていますからね。

河森　一昨年に中国のコミコンに行った際に、90年代に中国でようやくカラーテレビが普及されたとき、初めて放送されたカラーのアニメの1つが『マクロス』だったということをお聞きしたんです。しかもヒロインが中国人ですから、非常に印象が強いということで人気らしいですね。

　オタコンでワシントンへ行った時も、現地のファンの方に「一番驚いたのが女性が指揮官だ」と。それは『スター・トレック』でもやらなかったというんですね。またアフリカ系黒人女性がアニメのキャラクターとして登場しているのも、驚きだったらしいですね。

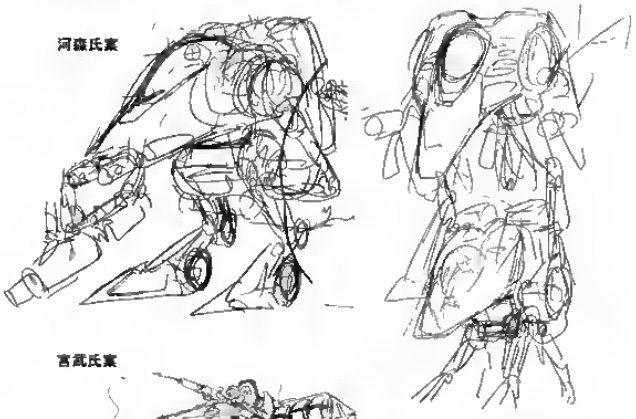
――話し合ったネタが息づいているのは面白いですね。そういう因子は大手だとつぶされていたでしょうね。

河森　まあ大手他社で採用されていたら、また違った企画になっていたでしょうね。こじんまりまとまった、80年代のよくあるロボットアニメ作品の1つになっていた可能性はあります。例えば『ジェノサイダス』の企画が通っていたら、自分が現場に入っていなかったら……と、いろいろな偶然がうまく作用している印象はあります。

　それこそ九月社で板野さんに会わなかったら、『マクロス』の板野サーカスは世の中に誕生していなかったし、バルキリーもきっとスライドで飛んでいる味気ないシーンが多くなってしまったでしょうね。何が運命のいたずらになっているのかはわかりませんが、本当に色々な偶然が重ねって実現できた作品といえるかもしれません。

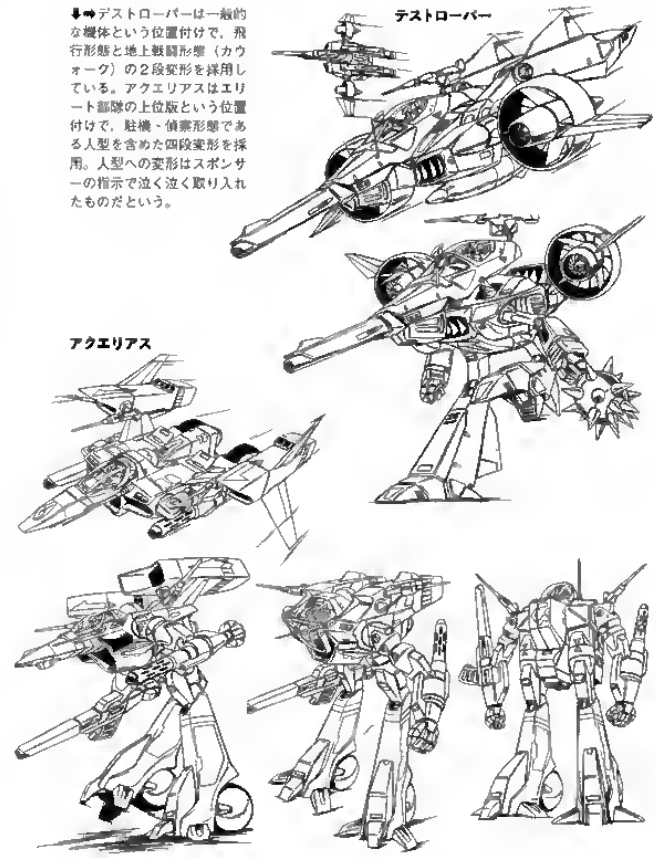
【『超時空要塞マクロス』企画へ至る道①】

これまでの各種インタビューや今回のインタビューなどで語られているように、「マクロス」の根幹には「ジェノサイダス」という企画が存在する。本作ではロボットに代わる主役メカというコンセプトに、逆関節＝鳥脚メカのガウォークという新たな方向性が生み出された（命名は松崎健一氏）。宮武氏、河森氏が同時に逆関節メカのアイデアを持ち寄ったことで、お互いに驚いたという話も有名である。だが宮武氏案は4脚、河森氏案が2脚で、最終的に河森氏案で行くことになり、デザインは宮武氏がまとめあげた。ガウォーク形態を取り入れた「デストローバー」「アクエリアス」は、両機とも変形が可能である。



ガウォーク大ラフ案の一部

宮武氏と河森氏が同時に鳥脚案を持ち寄った……という逸話はあまりにも有名。河森氏案はいくつかの初期イメージの1つ。宮武氏案は一輪4脚型ガウォークという非常に面白いアイデアで、かなりデザインが完成されている。



⬇➡デストローバーは一般的な機体という位置付けで，飛行形態と地上戦闘形態（カウォーク）の2段変形を採用している。アクエリアスはエリート部隊の上位版という位置付けで，駐機・偵察形態である人型を含めた四段変形を採用。人型への変形はスポンサーの指示で泣く泣く取り入れたものだという。

マクロスの証言 3)
超時空要塞マクロス　メカニックデザイン

宮武一貴
インタビュー
クリエイター自らが作りたいものを目指すという時代

『マクロス』前夜に模索された可能性

――そもそもの発端として、「スタジオぬえ」さんが主体となってアニメ企画を行う、という経緯自体がかなり特殊だったように感じます。

宮武　プロダクションが企画して作るのではなく、クリエイター集団が「好きなものを作りたい」ということがスタートですからね。そこに代理店やスポンサーがのっかってきて、「何とか売り込んであげたい」という流れから形になっていきました。

――「スタジオぬえ」さんとしては、どのような気持ちが原動力だったのでしょうか？

宮武　当時のロボットアニメに対して「別のやり方があるはずだ」ということですね。ロボノトではない作品でも、面白い物がきっと作れるはずだと。「スタジオぬえ」は長い間、ロボノトアニメの企画に深く関わってきましたが、当時のロボノトアニメは「30分の玩具のコマーシャル」という言い方をされてきました。例えば長浜忠夫さんは、その点を踏まえた上で、人間ドラマに比重を置いてロボットアニメを作られてきたわけです。でも僕らとしては、ユニークな発想とメカの描きざま、スペクタクル溢れる映像が作れるなら、十分商品になる可能性を秘めているだろうと考えていたんです。

　さらに言ってしまえば、メカだけではなく、物語も人物も魅力的であれば、作品全体が商品になる。それを実現すれば、30分のコマーシャルではなくなるはずだと考えていました。子どもにロボットを売るためのものではなく、メカも人も物語も何もかもが面白い。そんなことがやりたいと思って『ジェノサイダス』を企画したんです。

――ガウォークが主役という点についても、とても面白い取り組みだと感じます。

宮武　僕らが純粋に「ロボットが主役ではないアニメを売り込みたい」という発想を持った背景には、『宇宙戦艦ヤマト』の経験があったからなんです。そこで『ヤマト』の演出ディレクターであった石黒（昇）さんがついてくれているわけですから、変わったものができるのは保証されたようなもの。石黒さんは富野（由悠季）さん以上にSFをわかる監督であり、「スタジオぬえ」の知っている知識の8～9割は把握していました。間違いなく面白いSFができる体制はできていたんです。

――石黒さんは『ジェノサイダス』でも、監督として参加される予定だったのでしょうか？

宮武　そうですね。石黒さんは企画の初期段階から、もしGOサインが出たら監督をお願いする想定で打ち合わせにも参加していただいていました。石黒さんのプロダクションであるアートランドで作ることも自然の流れですね。ただ「スタジオぬえ」と同様、アートランドは実績が足りないという弱点があって。そういう意味では、「スタジオぬえ」もアートランドもビックウエストもスポンサーも、みんなリスクを負っていました。まあ当時はリスクというか、山っ気の塊だったということでしょうね（笑）。

――それは挑戦ともいえますか？

宮武　挑戦ではないでしょうね。スポンサーにとってはリスクでしなかった。まあ既成概念を崩すのが「ぬえ」のやり方ですから。どこまで行っても、何をやるにしても、リスクを負うわけです。人の既成意識と戦うわけですからね。その際たるものが、『ジェノサイダス』だったわけです。

――メーカーの意識は『ヤマト』以後、変わらなかったのでしょうか？

宮武　最初の『ヤマト』のおもちゃなんて、車輪がついていたじゃないですか？　そこから意識が変わるまでに、相当な時間がかかっています。基本的にメーカーは、意識の変化に時間がかかるものなんですよ。それこそ他作品でいえば、ダンバインから「腰をなくさせる」ことを認識させるのに、どれだけ時間がかかったことか。だからスポンサーが「ロボノトで行きたい」という気持ちはまったく変わらなかったですね。

――ガウォークが受け入れられないのも、ある種納得というか……。

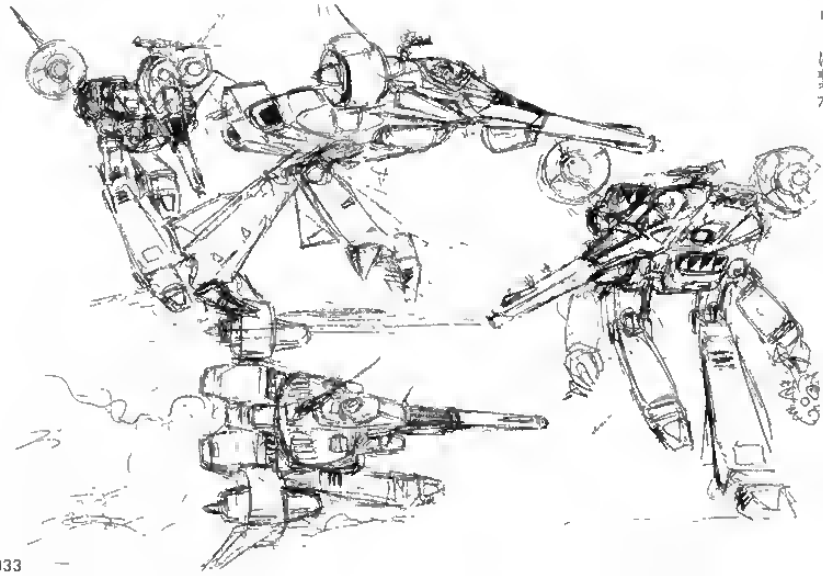
宮武　まあ逆関節兵器を企画するのに、2年間もかかっていたわけですからね。しかも結局、人型をデザインを取り入れてしまうわけですが、これは「ただの」監視形態で、人型では絶対に戦わないという気持ちでした。河森（正治）も人型にすることには憤っていましたけど、「ともかくこの姿勢にすれば、メーカーも納得する」というだけの話なんです。劇中に人型になるシーンなんて、出さなくてもいいぐらいな気持ちでしたね（笑）。でもこの時にさんざん苦労した経験が、バルキリーに繋がっていくわけです。

夢の終わりと新たな希望

――最終的に企画は『バトルシティ・メガロード』にシフトします。

宮武　『ジェノサイダス』が決定的に終わったのは、これはあちこちで言っていますが『スター・ウォーズ　帝国の逆襲』です。その頃になると、ビックウエストの大西（良昌）さんもなかなか企画にOKが出ない状況に対して「君たち、映画見に行こう」と、僕と河森に声をかけてくれて。そこで東宝の試写室に行って何が始まるのかと思ったら、『帝国の逆襲』でした。そこに出てきのがチキンウォーカー（スカウトウォーカー）。僕と河森は茫然としました。そこで前に座っていた大西さんが振り返って、「君らがやりたいのはこれだよね？」と。この一言で『ジェノサイダス』は終わったんです。

――同時に同じ発想を思い付いていたのも、ある種納得というか……。



『ジェノサイダス』コンセプトラフ
宮武氏による「ノェノサイダス」のラフ。スポンサーを説得するため　ガウォークでも魅力的なアクノョンシーンになるというイメージが豊富に描かれた。

たんですね。

宮武　シンクロニシティですよね。日本で考えていることは、同じようにアメリカで考えていたということです。まあ振り返ってみれば、最初の段階で河森と僕との間ですら、共時性が生まれているわけですから。入る情報が同じだと回答は同じという言い方もできますが、アイデアを求めて煮えたぎっている状況というのは、新しい発想に飢えているものです。よくよく考え見れば、人型ロボットではない歩行兵器を考えた時、実は逆関節しか選択肢はないんですよ。正関節は人型として完成されていて、もし上半身がなかったら違和感しかありません。「なんで上体がないの？」ってすぐ言われてしまう。それを超えるためには、逆関節しかなかったんです。僕も河森もずいぶん苦労しましたが、ホスの雪上戦闘を見て完全に諦めたということです。試写会の帰り、大西さんに「メガロードを中心にします」と言ったことを覚えています。

――『メガロード』はある意味、当て馬企画だったというお話をよくお聞きしますが。

宮武　当て馬という言い方もできますけど、当て馬だったのはほんの半月か一ヵ月ぐらいです。その試写会以来、メインだったはずの『ジェノサイダス』はお蔵入りになり、『メガロード』が意識の中心になっていきましたからね。

――企画が本格化していく中で、『メガロード』も『マクロス』への変化が迫られるわけです。

宮武　そうですね。まず艦載機であるブレストファイターからＶＦ－１の流れの前に、マクロスに空母を付けることになった経緯からお話をしないといけないでしょう。なぜ空母を付けたかといえば、大きさの対比がどうしても必要だったからです。巨人族から凌辱した都市宇宙船をロボットに変形させると考えた時、大きさを表現するための答えが対比物をつけること。一番わかりやすいのが空母でした。メカファンは空母のデカさを知っているし、巨大な空母が小さく見えるぐらいなら、都市宇宙船の大きさが実感できますからね。

――そこから空母にふさわしい艦載機になっていくわけですね。

宮武　そうですね。ブレストファイターは「戦闘機型になるロボット」というだけで、特定の戦闘機を示していたわけではありませんでした。そこからＦ－14という当時我々が一番カッコいいと思っていた飛行機をモチーフとするまでには、アッという間だったと思います。完全にＦ－14に見える飛行機からロボットができたら、それは絶対に製品になるだろうと。その視点に到達したのは河森らしいですよね。

――ブレストファイターでは到達できない、という雰囲気があったのでしょうか？

宮武　なんだかわからない戦闘機っぽい恰好からロボットになるのは、やっぱり面白くないんですよ。これは大した製品にならないだろうという予感はありました。河森もそれがわかっていて、「引き取ります」と言ったわけです。「じゃあ僕は他の部分を抑えて全部作るから、とにかく放送日が決まるまでにバルキリーを完成させてくれ」と。最終のリミットには、なにがなんでも完成させるように言ったんです。

――河森さんはデザイン的には、バルキリーをメインに集中して作業をされるわけですね。

宮武　ＶＦ－１に関わったら、他の『マクロス』の作業はできないでしょうからね。紙の上で一ヵ月や二ヵ月、唸ったところでできるものではありません。河森の手が埋まっている間に、そこで生じたリスクを誰が負うのかといえば、僕しかいませんからね。敵からなにから必要なものは全部デザインするというのが、僕の『マクロス』の仕事でした。

まあ河森がそこまで集中して、付きっ切りでできるというのは、若かったり学生だったりという点はプラスに働いたでしょうね。

メカに託されたそれぞれの役割

――デストロイドの立ち位置は、どのようなものだったのでしょうか？

宮武　デストロイドはハルキリーに対する保険です。バルキリーが完成するかは最後の最後までわかりませんでしたから、最悪はバルキリーなしでも成立させるために、バリエーションを豊富にデザインしました。逆にバルキリーができれば、デストロイドは動かす勘定に入れなくてもＯＫになるんです。

――デストロイド自体も、機種が豊富で非常に魅力的でしたね。放送前に模型店でデストロイドとＶＦ－１がスラッと並んだポスターを見て圧倒されたことを思い出します。

宮武　バリエーションを作る上で、一番簡単なのは上半身を変えること。ドイツのゲバルト対空戦車もレオパルドも同じ車体を使っているじゃないですか？　アレと同じ方法です。歩行システムも劇中ではオーバーテクノロジーによって、簡単に実現していましたからね。スポンサーにしても上半身変えるだけで済みますから、とても喜ばれました。

――『マクロス』のメカは非常に役割が明確な印象ですが、リガードなどはその最たるものという感じです。

宮武　そうですね。リガードは「第１話の最後に中からゼントラーディが現れる」というネタのためだけのメカです。そのインパクトさえ与えられれば、もう役目は終わりですからね。もちろん設定上、軍人はゼントラーディの大きさを知っているわけですが、主人公はまったく知らなかった。だからあの場にいる主人公がショックを受ければいいわけです。「あの球体内に人が入るわけがない」と思わせることがすべてなわけですからね。まあこれは色々なところで話していますが、リガードのデザインにあたって、河森はパイプ椅子の上に乗って膝を抱えて、どこまで自分の体が小さくできるのかって検証していましたね。

――乗るのは遠慮したいメカです。

宮武　まあゼントラーディの兵士の評判は散々でしょうね。でも兵器っていつの時代でも、兵士には評判は悪いものですよ。力づくで靴に足を合わせるのが軍隊ですからね。でも「スタジオぬえ」としては、「なぜ、どのような理由で評判が悪いのか」という点も含めて、マニアとして抑えなければいけない。そういう視点をもってデザインしているわけです。

――そこから人型のパワードスーツへと発展したのは意外でした。

宮武　画面上の展開として、リガードは大量に描くことが前提のメカでしたから、河森がデザインをする上で考慮したのは線が少なく、簡単に描けることでした。ただ、「大量の敵を見せる」段階が終わって、次のステップでマクロス艦内での戦闘を見せる時に、そんなに大量の敵が流れ込んできたら、もうアウトじゃないですか？　そうすると入り込んで来るのは、せいぜい１機か２機。それなら線が多いメカでも、対応ができるという考えでした。

――厳密に着込む、というスタイルではないところも面白いですね。

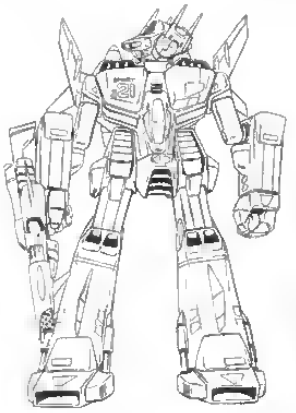
宮武　パワードスーツの一番壊れやすいところは、とにかく腕なんです。ですからアームの中に操縦者の腕を入れずに、操縦桿を握っている形ですね。パワードスーツの腕は、外付けのマニピュレーターアームなんです。実際にうまく走れるかどうか、ヌージャデル・ガーを操縦する姿勢で、「スタジオぬえ」の周辺を夜中に走り回ったことがあります。正直走り難いですけど、慣れればどうってことなかったですね（笑）。ヌージャデル・ガーのネタとしては、とうとう使わなかったドアがあります。これはレンズが曇ったとき、操縦者が手を出して拭くためのものです。バルキリーがそのドアをノックして、開いたとたんに手榴弾を放り込む、

【『超時空要塞マクロス』企画へ至る道②】



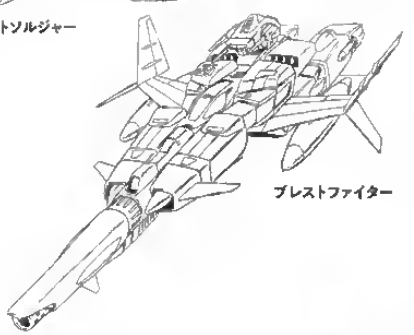
『バトルシティー・メガロード』

⬆ ノエノサイダス」の企画を通すためのダミー企画　当て馬企画とされていた本作。パロディ満載の内容だったが 企画の本格化によって徐々に方向性を「マクロス」にシフト。この段階で主役メカである都市型宇宙船メガロードと，その変形形態であるバリアントス。可変戦闘機メカ，プレストファイター（プレストノルジャー）は　デザインの変更を受けることになる。それがのちのマクロスとVF-1となっていく。大型ロボを動かすのは大変ゆえに　メイン戦闘は艦載機が行う――という関係性もマクロスに継承されることになる。

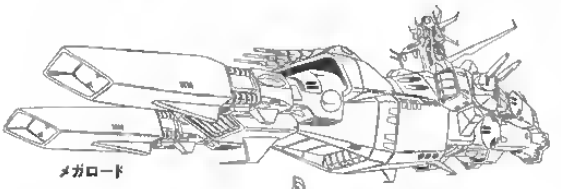


⬅⬇メカロードの艦載機。当初はロボットと戦闘機を別々に登場させる予定だったが　製作カロリーを削減するために両者を統合　変形メカとした。VF-1の元と言える存在だが，変形は「ロボノトありき」の構造であり，「F-14モチーフの航空機がロボノトになる」というVF-1のコンセプトとは相反するもの。変形構造は　脚部にVF-1との共通性が感じられるが，両手を前に出して銃を挟み込む頭部が機体上面に来るなど全体的な関連性は薄い。

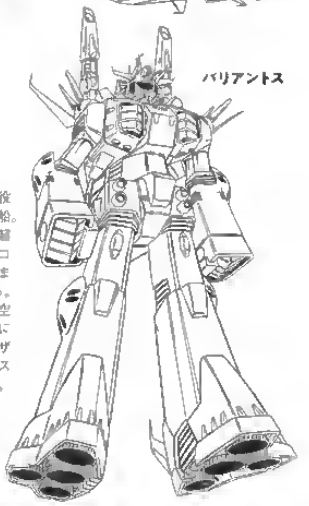
プレストソルジャー



プレストファイター



メガロード



バリアントス

⬆➡「メカロード」の主役メカといえる都市型宇宙船。内部に都市を持つこと，超大型ロボへの変形などのコンセプト自体は　そのままマクロスへと継承される。このラフ案はまた両手が空母ではなく，比較的初期に描かれたもの。本体のデザイン自体も，まだマクロスへ通じる形状は見えない。

という描写をやりたかったですね。

――クァドラン・ローとの差別化は，どんなことを想定しましたか？

宮武　クァドラン・ローは女性用で，体が小さい女性を考慮して，腕も胴も腰も全部内部に入れてしまうというものです。そうするとデザイン的にも胴体がない形になって，ポッドに足をつけたような面白い形にできるんです。「スタジオぬえ」はパワードスーツ研究が永いですからね。

バカ話をそのまま作ったのが『マクロス』という作品

――気になったのが，デザインの日付を見ると非常にタイトですよね。

宮武　タイトなんてもんじゃないですよ。どのスポンサーも，『ジェノサイダス』から待っていてくれたわけですからね。ガウォーク型主人公メカはリスクが大きいから何とかしてほしい，でも「スタジオぬえ」は面白いから手放したくない……。そんな中で次の企画が出るまで，ずっと待ってくれていたんです。そしてついに宇宙戦艦もので，さらにロボットもの。これは「イケる！」と思ったんでしょうね。さっそく売りこもうという感じで，さっさと放送日が決まってしまった。そのあたりは大西さんもやり手でした。

――『マクロス』は河森さんなど若手が中心で進めた……という印象ですが，やはりジェネレーションギャップのようなものはありましたか？

宮武　どうでしょうね。特に石黒さんなんて，ノリは僕よりはるかに軽い人ですからね（笑）。もう，どうしようもないほど軽い。これは『超時空世紀オーガス』の話になりますが，僕は企画書に「主人公の贖罪の物語」と描いたら，「こんなのはダメだ」と言うんです。「こういう重い話をやるなら，主人公はバカじゃないとダメなんだ」と。そういう視点を持っている石黒さんだけに，『ジェノサイダス』のように重いテーマをやるんだったら，きっとそのままじゃダメだろうと思っていたはずですね。これが富野さんになると，重いテーマのまま進めて頭からぶち壊していたでしょう。

――では『メガロード』から『マクロス』への軽いノリの変更は，プラスでしたか？

宮武　「マクロス」への変更は，石黒さんにとって渡りに船だったでしょう。もし富野さんが受けていたら……いや，そもそも受けないか。「こんなもの考えやがって！」って怒られたでしょうね（笑）。僕にとってのアニメ界のダイレクトな先生は，石黒さんと富野さんです。

　石黒さんは面白がり屋で，新しいアイデアならなんでもやってしまえという人。富野さんは既成の演出に片っ端から反発する人で，システムをぶっ壊して変わっていることならなんでもやる。そんなとんでもない2人に叱られて育ったわけですから，まっとうな人間が育つわけがないんですよ（笑）。まっとうがいいとか，カケラも思ってませんが。

――（笑）。

宮武　あとあまり語られていませんが，石黒さんって虫プロアニメのミュージカルシーンを担当していたんですよ。石黒さんが作ると，最後の一音がポンと乗ったシーンと，アニメーションの最後の決めのシーンがピッタリ終わるんです。あの人は自分のハンドを持っていたから，諸面を読んだだけでコンテを描けるんです。同じことは芦田豊雄さんもできたそうですよ。表面には出てきませんが，「ヤマト」が音楽とのマッチングが素晴らしいのはそういう理由ですね。そのあとを引き継いだというのが河森ですね。彼は石黒さんに音楽シーンの教えを乞うた時に，「後ろから決めていくんだ！」って絶叫してましたから（笑）。アニメにおける音楽シーンは，最後の音節から前に逆算して作るということを知って，驚いたんでしょう。河森は音楽シーンという意味では，石黒さんの直系の弟子といえるでしょうね。

――最初の『マクロス』の印象は今でも変わりませんか？

宮武　宮武個人としての感想は，TVシリーズから劇場版も含めて，「これがプロの作るものか」という恥ずかしい気持ちを抱いてしまうことに，変わりはありません。非常に素材はいい。あともう少しなんとかすればよかったのに……という部分が，そこら中に見えるので身悶えますね。まあハカ話をそのまま作ったら『マクロス』になった，というのが到達した結論です。

松崎健一

インタビュー

大変ながらも最初の数話あたりまでは、「普通の大変」でしたが……。

高千穂遙氏、宮武一貴氏、加藤直之氏など、当時の「スタジオぬえ」は、錚々たるメンバーが集結していたが、マクロス　企画当時の社長は、「マクロス」でもシリーズ構成、脚本を担当された松崎健一氏だ。クリエイター集団として企画創出、そして制作にも大きくタッチすることは、当時でも、また現在でもあまり例のないこととともいえる。そしてその航海は、物語中でのマクロス艦同様、想定外のことが多発したようだ。松崎氏に当時のお話を伺った！



『シェノサイダス』から「マクロス」への企画の流れ

――『超時空要塞マクロス』では、シリーズ構成としてメインライターをされた松崎さんですが、実は当時は『マクロス』を企画した「スタジオぬえ」の社長さんも務められていました。今回は両方のお立場から、マクロス　について伺えればと思います。

まず　マクロス　ですが、当初は『シェノサイダス』のタイトルで別企画を作られていたところから始まっているのは、現在でもよく知られています。「スタジオぬえ」のようなクリエイター集団が、ロボット物の企画を作り、製作までに関わっていくのは非常に稀なことだと思いますが

松崎　ロー・ケー・コーポレーションっていう、お社があったのですが、そこでシリーズを作ろう、などという企画の話をしていたんですよ。なかなか形にならなかった物が多数なのですが、そういう中から発展していったという感じです。それが『シェノサイダス』であり、『マクロス』の原型となった『ハトルシティ・メカロード』だったわけです。

――それらの企画、というか当時先鋭的なクリエイター集団であった「スタジオぬえ」に目を付けたのが、広告代理店ビックウエストの大西良昌社長だったわけですね？

松崎　そう。それでいくつか企画を見てもらって、スポンサーにも交渉をしてもらい、『メガロード』がいいんじゃないか、ということで、本格的に動き出したわけです。

実はその時の本命企画は　シェノサイダス　で、もう一本の　メガロード』は、通る期待はしていない企画だったのですが、そっちの方が気に入られたという　笑）

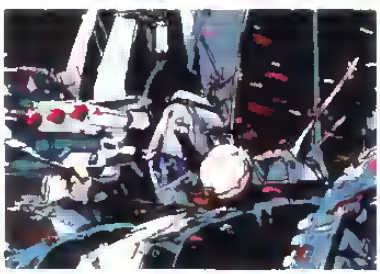
でも　スタジオぬえ　には製作体制はありませんので、アニメの制作ができる現場が必要だったんです。『宇宙戦艦ヤマト』などで一緒して、我々がよく知っていた演出家である石黒昇さん　マクロス　TVシリーズの監督」は、ちょうどこのころが社長をしているアートランドを紹介して、制作スタッフに加わっていただいたんです。

――企画制作はスタジオぬえ、商品放送関係はビックウエスト、実際の制作は大手であったタツノコプロダクションがクレジットされていますが、アートランドとの関係性はどのようなものだったのですか？

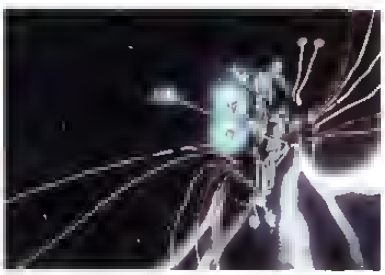
松崎　当時、アートランドにはTVシリーズの全部を受注して制作する実績がなかったので、ビックウエストの大西社長がその点を危惧されて、タツノコプロとの協力体制で進める、ということになったんですよ。

――実際の製作では松崎さんがシリーズ構成、宮武一貴さんと河森正治さんがメカデザインなどでクレジットされていて、河森さんは実際のアニメ制作の現場にも入っています「スタジオぬえ」としては、ある意味、それまでの仕事とは違い、カッツリと現場に入っていったわけで、かなり大変だった、と伺っていますが

松崎　もうすごく大変でした　笑







「放送まで時間がない中で、対外的なことも含めて調整役になってしまったんです」

い　僕は基本「もの書き」なんて言ってるけど　制作が決まって、作品が進行しているなら脚本やシリーズ構成に集中したいじゃないですか

　ところが企画が決まって、放送まで時間がない中で、社内のことだけでなく対外的なことも含めて調整役になってしまったんです　これがまたグチャグチャに混乱していて　当時社長をやっていたというタイミングも重かったんですね（笑）。

――様々な人々の間に入って松崎さんがある程度の采配をとったということですか？

松崎　いやいや、采配をとったなんてものではないんです　人西さんや石黒さんも含めて個性の強い方々ばかりなので、タツノコプロの現場なとも含めその調整役というか、それぞれの意見や要望の聞き役、伝達役として悪戦苦闘することになりました　畑違いの分野で、まだ30代そこそこの若造が、海千山千のおじさんたちの相手をしなきゃならんのですよ　制作作業以上に体力も精神力も削り取られましたね

　それに加えてシナリオ作業も進めなくてはならない中で、時間は取られるわ、考えなくてはならないことか増えるわで、本当に大変だった

――そういった仕事は、本来はプロデューサーの業務の範疇ですよね。でも結果的に『マクロス』は、鹿成チームになったがゆえに、そういった部分をフォローする人が決まっていなかったということですか？

松崎　そうなんです　作品内容にも深く関わり、調整して決定するメインプロデューサーがいない中での製作だったので、それの弊害でしたね、順繰りにしわ寄せが巡ってきて、それがとんとん大きくなってしまったということてした　僕が現場の作業に集中できず、政治的なことも含めて時間を取られてしまったしわ寄せが、現場の河森正治くんや美樹本晴彦くんなどに及んでいき、すごく苦労をかけたと思います

時代の感覚に鋭敏だった『マクロス』誕生秘話

――そうした中で最初の数話、特に第1話と第2話などは、ものすごい密度の濃い話でした。今見直してみても、多様な要素が詰め込まれていて当時多くの人が驚く出来でした。

松崎　大変ながらも最初の数話あたりまでは、まだ少しは余裕もあったんです　そこいらまでは「普通の大変」でした　そのまま「普通の大変」で行けると思っていたんですけど、甘かったですね（笑）

――『マクロス』はメカやアイドルや様々な要素が詰め込まれていました。『機動戦士ガンダム』で「足りない」と当時の若者が感じていたことが全部入っていたというか。元の『メガロード』は、「当て馬企画」らしく、もっと軽い話だったとも伺っています。

松崎　70年代後半、『週刊少年シャンプー』や『週刊少年サンデー』など少年誌において〝萌え〟当時はまだこの言葉はありませんでしたが、そういったようなジャンルが認知されてきていると思っていました『タッチ』などが代表作でしょうか　『メガロード』はそのような時代を反映した企画でした　それは『マクロス』にも受け継がれています

――「マクロス」という作品タイトルですが、元のアイデアは松崎さんが作られたのですか？

松崎　作品タイトルは、僕と大西さんの話し合いの中で、僕が提案した物です　大西さんは『メガロード』には反対されていて

　実はこれも時間が迫った中で決まったんですよ　ビックウエストに掛けたのか、大きいって、ビックの他に言い方ある？　とかおっしゃって、そこで「ミクロの反対でマクロっていうのがありますね、ではマクロスなんてどうですか？」と提案したわけです　それで納得してもらって『マクロス』となったんです　大西さん曰く「あっ、できたね」ですって（笑）

――アリイとイマイといった複数のメーカーから、プラモデル製品が出たことも当時は異例でしたが、そうした商品関係の調整を行ったのは、ビックウエスト側ですか？

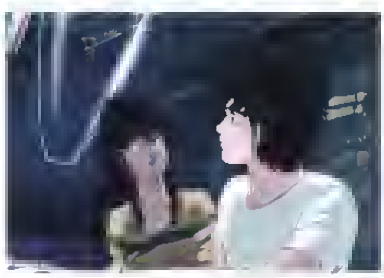
松崎　そうです　タカトクトイスやアリイなどとの交渉は、ビックウエストでした　ただ、商品化にあたって、パッケージイラストなどの仕文はこちらに来ますから、その内容やスケジュールなどの調整はこちらでやることになったんです　「スタジオぬえ」が対応できる規模の業務ではなかったので、これも大変でした

――デザイン面における、各玩具メーカーなどとの調整も松崎さんが統まれていたのですか？

松崎　そこは河森くんを立てて、メカに関する説明などをしてもらいま







SFやミリタリーなどは自分たちの中では通じる話なのですが、
その外にいる方々に理解してもらうのに説明が必要でした」

森くんは紙やハル廿材なと
ールを使って担当者さん
説明するなどしていましたね

マクロス　のお話は、SFにしろ　ミリタリーにしろ、ラブコメやバカなシーンにしろ、よく見てみると、ちょっとしたことに様々なこだわりが感じられます

松崎　人物な中でしたか、やりたい
ヘヘヘヘヘな思います　作品
り回門については河森くんも含めこぬえ　内で企画を練っている頃
んたいたい　河口の呼吸　で共有
されていたと思います　お前ら分かっているよな　って感じですね
もちろん個人個人の趣味趣向はありますが、おわよそこんなもんだよねということがおおいなかったですね

SFやミリタリーなとは日常なたものには通じる話なのですか、その外にいる方々、例えはノーリアのメイター神なとに理解　そもそものに説明か必要でした　軍隊なのこうちなことは　こも当時の　校りいちカとは違　こくよ　ような　訓練をえけと名乗ったまう　そん　ノーンんんこ　日で　こ腕振　ー　ない　神ない　ー　離艦について説明　ー　ー　ありましたね

ーマクロスといえば、英語（カタカナ）を多用した各話のサブタイトルも、お洒落でカッコよくて襲撃的でした　毎回画面の上とかにちょっとだけ出てるのもよかったです。

松崎　各話タイトル、問
きる



とにもかくにも体力たった!?
マクロス　製作現場

――これまで話を伺って、当時の製作現場は本当に大変だったようですか、ギリギリのスケジュールで完成したフィルムの納品トラブル、ということにはならなかったのですか？

松崎　MBSの担当者よ者にトラー　品人ら　ま　散上事故かあ　の問出よ　てはなない　納品も大変で、現像所での試写か済むと即座　ヒーフリント作こ　工本は新幹線、もう一本は飛行機でMBSの親局に運ふいうこ　も多々あ　んこ
当か　交通トラブルに遭　も
事　　は到着も心配　こ
こーね
そ、それって放送当日ですか？

般層に対しても通じる物にしなくてはならないのかな？　と思ってしたね　例えばこれほどんどの人に通じる　コーラス・ライン　という言葉こか、当時は認知度が低くて使うのを諦めたということがありました

松崎　当時は利作　かかり　きりて　ことと　ん全回り余裕もなかんてう　とにかく完成させなくてはいけないと　当日で笑　現場かんわてるよ　というような話は伝わ　ていたんですが

――その後　アメリカや中国などでも大ヒットとなりましたが、その辺りに関してはいかがですか？

松崎　ここに聞　ヘ　こ　実際　そのか今有　メリて　マクロスのフ　ンイハンーをあるとかて、ヒアオメンサーンを頼まれて驚いた、というくいいなんこ

――制作体制が大変だったからこそ、当時スタッフとして参加していた20代～30代前半の若い人たちか、ある意味　好きにやれた、というのは結果的によかったのではないかと

当時の視聴者であった男の子たちにとって　マクロス　は、欲しいものが、すべて入っている作品だと思ったものです　それは作り手側のスタッフが視聴者と近い世代だったのが大きかったとも思います

松崎　ませ　ね

笑　あの頃と同しことを今やらされたら確実にすく死ぬね

――アニメ制作は体力が勝負だとは、以前本誌でインタビューした佐々門信芳さんもおっしゃっていました。

松崎　中には板野一郎さんみたいな　ん　こい人もいますよね（笑　今でも、気持ちが若いですね　マクロス　ですか、ー　てしまえばメインの女場人物は若、町、病なんて　ガンダム　では同　加たったのはンヤアだけだったのですが　笑

――だからこそ当時の視聴者の男の子たちを夢中にさせたんでしょうね。登場している女性キャラなど、女子に言わせると「こんな女いない、気持ち悪い」という人もいますが、あれは男子にとっての妄想としての女子の姿でもあると思います。まさにマクロス　は男の子が好きたった要素に溢れた作品と言っていいかとそしてTVシリーズのヒットを受けて劇場版へと繋かっていきます。

松崎　劇場版、問　では、僕はノータ　になこいました　TVシリースで政治向きの仕事に追われて、本来のライター、との仕事に集中できなかった、という反省の思いかクリス、　はありました
クリエイターか社長をやってはダメですよね　ほとほとにならないといけないんたよねってことで
苦労された松崎さんやメインスタッフの方々には失礼かもしれませんか、混沌の中からでないと、時代を代表するような作品は生まれてこないのかもと感します

松崎　な

マクロス NEWS 製品情報のお知らせ

DX超合金シリーズから VF-1Jがテイクオフ!



➡ファイター形態でもディスプレイできるよう、専用台座が付属　キャノピーも開閉するし　ランディングギアもちゃんと展開するぞ

開発からのメッセージ

36年目のバルキリーとして何が相応しいのか?

これまでDX超合金、HI-METAL Rシリーズを展開し、TAMASHINATION 2015で展示した約1/35サイズのバルキリーまで作った中で、あらためて考えたのは、3段変形を最初に実現していた当時のバルキリーでした。

変形がしっかりしていて　かつ複雑すぎない　大きくて、重量感もあるけど、ものすごく高価なものではない。今までのノウハウを詰め込んで、どこまでシンプルに、そして楽しいものにするために、スタッフ全員の能力戦で取り組んでいます

発売は12月ですが、手にした時の大きさや重量感を是非楽しんでいただければ幸いです。

BANDAI SPIRITS コレクターズ事業部
開発担当　木村禎成

ビックサイズで金属パーツを多用した重量感とボリューム、そして様々なギミックが楽しめるDX超合金シリーズに。ついに本家本元、"超時空要塞マクロス"から可変戦闘機の元祖!　一条輝の操るVF-1Jが加わった。もちろん、劇中同様にファイター　ガウォーク、バトロイドの3段変形は再現され。プロポーションバランスもバッチグー!　マニピュレーターの指が可動するのもDXならではの仕様だ。発売は12月と少し先のことだが、確実にゲットしたい人はお店へ予約すべし!

DX超合金
初回限定版 VF-1Jバルキリー
一条輝機

ABS、ダイキャスト　PVC製　塗装済み完成品
ファイター時の全長約300mm
価格　18,000円（＋税）
発売日　12月発売予定
発売元　株式会社BANDAI SPIRITS コレクターズ事業部

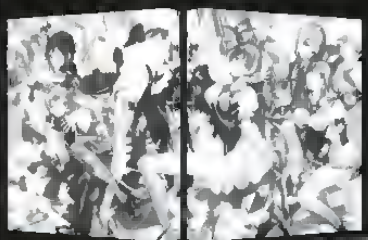
劇場版
激情のワルキューレ

ついに映像ソフト化!

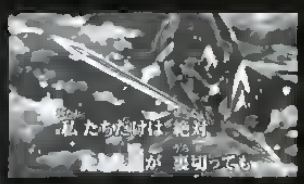


Blu-ray&DVD発売中!

今年の新春に公開された『マクロスΔ』初の劇場作品である『劇場版マクロスΔ　激情のワルキューレ』の映像ソフトが早くも8月に発売された。Blu-ray、DVDのどちらも特別限定版としてソフト化され、豪華ブックレットや新規映像のピクチャードラマやカラオケなどの楽しい内容の映像特典も盛りだくさん。なお映像ソフトの詳細については公式ホームページをご参照ください。



特製スリーブケース
キャラクター原案　美樹千聖（CAPCOM）
描き下ろし



↑映像特典のカラオケムービー



インナージャケット
マクロスビジュアルアーティスト　天神英貴
描き下ろし

Blu-ray 特装限定版
本編ディスク：120分+特典ディスク:99分
本編ディスク：DTS-HD Master Audio（5.1ch）+リニアPCM(ステレオ)／AVC／BD50G　16：9<1080p High Definition>／日本語・英語字幕付（ON・OFF可能）
特典ディスク：リニアPCM（ステレオ）／AVC／BD25G／16：9<1080p High Definition・一部1080i High Definition>
BCXA-1376／6,800円（税抜）

DVD 特装限定版
本編ディスク　120分+特典ディスク:99分
本編ディスク：ドルビーデジタル（5.1ch・ステレオ）／片面2層　16：9（スクイーズ）／ビスタサイズ／日本語・英語字幕付（ON・OFF可能）
特典ディスク　ドルビーデジタル（ステレオ）／片面1層／16：9（スクイーズ）／ビスタサイズ
BCBA-4911／7,800円（税抜）

発売・販売元：バンダイナムコアーツ

劇場版公式サイト
macross.jp　©2017 ビックウエスト　劇場版マクロスデルタ製作委員会

変化する改造の方向性

ガンダムビルドダイバーズ

GUNDAM BUILD DIVERS





RX-零丸

アヤメがヒルドダイバースに正式加入したことに伴い、改修が行われたRX-零丸。表面処理を最初からやり直し、各関節に最新のKPS（強化ポリスチレン）を使用するなど全面的な改修が行われた。鳥型「武装装甲八鳥（ぶそっそっこうはっとり）」も改修されそれにともなってリアルモードも変化している。

ヒュガン
ブラストマスター

ユノキーが駆る新たなカンプラ。シェガンをベースにした機体でビーム兵器に特化した改造が施されている。頭部のハイ・メガ・キャノンや腹部、脚部にもビーム砲を内蔵し、極めつけはガンダムダブルエックスのツインサテライトキャノンを装備していること。

インパルス
ガンダム アルク

カルナが使用するインパルスカンダムを改造したカンプラで、大型のライフルが特徴的。

インパルス
ガンダム ランシェ

エミリアが使用するインパルスガンダムの改造機体。ランシェはフランス語で「槍」を意味する。

ガンダムGP-遺物

オーガが駆る新カンプラ。ガンダム試作2号機をベースに、太陽炉を組み込んだことで、頑強な構造と圧倒的な出力を実現。本機独自のトランザムを可能とした

『ガンダムビルドダイバーズ』
シリーズ構成

木村暢インタビュー

「ガンプラとゲームとのバランスを意識すること」

可能性のある題材だけにバランスは難しい

――本作はオンラインゲームが題材となっていましたが、最初にお聞きした時はどんな印象をお持ちになりましたか？

木村　メリットとデメリットの双方があるなと感じました。まずメリットはシリーズの世界観が一新されることで、すべての視聴者がまっさらな状態で見ることができるということです。特に新規で見てくださる方には、作品世界に入りやすくなるという利点があるでしょうね。

一方でデメリットはガンプラとのリンクです。もしガンプラの印象がゲームより弱くなってしまうと、シリーズの意味がなくなってしまいますから。また、本作の対象となる子ども世代が、どの程度オンラインゲームになじみがあるのか？　どこまで共感してもらえるのか？　という点は完全に実感しづらい部分はありました。

――オンラインゲームが題材になると、より現実に近い印象ですね。

木村　ですから最初にオンラインゲームにするという内容をうかがった時、「宇宙世紀にしませんか？」と提案したんです（笑）。厳密に宇宙世紀ではなくても構いませんが、「コロニー間同士で遊ぶために存在するオンラインゲーム」ではどうだろうかと。現代なら会おうと思えば会えますけど、たとえば月の裏側のコロニーなんて早々会いにはいけませんから。なかなか会うことができない世界なら、オンラインゲームとしてヒットしている必然性が生まれますし。

――それはかなり面白いアイデアですね。

木村　ただ、もうちょっと地に足をつけたいということで、今の形になりました。確かに実際にガンプラとのリンクを考えると近未来では難しいですし、コロニーなどの美術設定も必要になってきますからね。

――木村さんとしては、ガンプラとのバランスはどのように考えられましたか？

木村　自分におけるガンプラは「触って遊ぶもの」というイメージが強いので、ゲームの中でガンプラをポケットから出して機体を呼び出す、っていう提案をしました。ですが綿田慎也監督からは「ゲームの世界の中でガンプラを描くことは避けたい」ということで。ネットワーク世界の中にガンプラが存在すると、実際のガンプラがなくてもデータがあればいいってなりますからね。

――どこまでをガンプラで、どこまでをデータにするか、という判断は難しいですね。

木村　線引きがどうしても曖昧になるのは、ホビーにオンラインゲームという題材を加えたゆえの難しさではあると思います。自分も過去にはいくつかホビーアニメに参加しましたが、劇中の世界にあるものを製品にするのか、最初から製品は製品として劇中でも遊ばせるのかでアプローチは変わってくるでしょう。どちらかといえば今回は後者ですが、ゲーム世界が描写の中心になりますから、実際にガンプラを手に取るシーンは、どうしても少なくなってしまうんです。

――ただ、劇中では、それがうまく調和されているという印象です。

木村　非常に難しいバランスで進めている側面はあります。GBNの楽しさばかりを見せていたら、ゲームしか印象に残りませんからね。ですから各ライターさんには、バンダイさんからの要望もあって、「できれば1話に一度、現実でガンプラをいじっているシーンを入れてほしい」という話はしました。もちろん、不可能なエピソードもありますが、できるだけガンプラを印象付ける取り組みはしています。

――劇中の描写はモビルスーツ（MS）のサイズというのも、本作での大きな変更点ですね。

木村　MSらしくてカッコいいという良さがある一方で、「ガンプラか？」と言われると難しいじゃないですか？　シナリオ上はそういう意識を失わないためにも、「MS」ではなく、必ず「ガンプラ」と表記していました。それは演出面でも徹底されていると思います。壊れても露出するのはメカじゃなくて、ポリキャップですから。第1話のシナリオの初期に書いていたのは、ドージにリクのダブルオーダイバーの腕が破壊されたとき、ユッキーのジムⅢビームマスターの腕を取り付けて戦うっていう展開です。これぞガンプラの楽しさじゃないですか？　でも第1話で主人公機を壊すのはどうか、ということでなしになってしまいました。

――確かにガンプラならではのネタだけに、ちょっともったいないですね。

リクの純粋さが作品の方向性を示す

――リクというキャラクターは、新規層を獲得するという意味でも、非常に重要な存在ではないですか？

木村　そうですね。主人公は初心者でいこう、という点は意図していました。やっぱり視聴者がもっとも感情移入するのは主人公なので。そこで『ガンダム』の知識がバリバリで、いきなりすごいガンプラを作り上げてしまう主人公だと、ちょっと『ガンダム』を知らないような新規層が作品に入り込みづらくなってしまうのではないかと思いました。『ガンダムビルドファイターズ』のセイくんは、何も知らないレイジと対で主人公になるキャラクターですから、この作品とリクの立ち位置とは、意図している方向性が違いますね。『ダイバーズ』は世界観も方向性も一新した作品ですから、リクが初めてGBNを見て、チャンピオンにあこがれて世界に飛び込んでいくというプロセスが重要だと思いました。その流れは、たとえばプロの試合を見て、野球やサッカーを始めてしまうような普遍的な気持ちと一緒じゃないだろうかと。

――リクはオンラインゲームが持つ、正の側面を具現化したようなキャラクターですね。

木村　オンラインゲームには負の側面もありますが、この世界では基本的にそういう部分は出さないというスタンスです。たとえば普通のオンラインゲームですと、オーガみたいなタイプの人はもっと煽ってくるタイプでしょうし。リアルで考えれば超初心者のリクなんて、他のユーザーから「そんなガンプラでくるなよ！」って言われてしまうかもしれません。

――そういうのはちょっと嫌ですね。

木村　今回は新規層のファンの方に、ガンプラに触れてもらうことを意識していますが、想定しているのは小学生から高校生ぐらい。そう考えると、ほとんどが親御さんと同居しているでしょうし、リビングでTVを見る機会が多いはずです。そうなったとき、保護者の方に嫌悪感を抱かれてしまうような内容は適していません。ですからオンラインゲームの負の部分には触れませんし、リクの性格付けにも関連してきます。

――誰からも好かれるような存在であり、実際に多くのプレイヤーが彼をバックアップしますね。

木村　たとえばオンラインゲームという性質上、仲間に対しては「名前で呼ぶんじゃないか？」というアイデアもありました。それこそ年上のキャラクターにも、コーイチ、アヤメ、マギーといった感じで。ただ、それはゲームの流儀としては理解で

きるのですが、客観的にみると乱暴に見えかねない。「このリクって子は、年上の人に敬意を払ってないんじゃないか」と思われかねないのが、個人的に受け入れ難かった。ですから基本的にリクは「さん」付けなんです。他のライターさんからも「どうして？」と言われましたが、それはリクの性格です。たとえ仲間でも他のプレイヤーを尊重する子、ということで、納得していただきました。

――たしかにそれだけで印象が変わるでしょうね。

木村　あとは純粋さですよね。わかりやすいのは、サラに「トランザムを使わないで」と言われて、「わかった！」って言える子ということですね。「嫌だ！」では当然ダメですし、「なんで？」でもダメです。真っ直ぐに受け入れなければ、サラと行動する必然性が生まれませんから。

――サラをめぐる物語の主人公である以上、純粋で真っ直ぐな性格であることが重要なんですね。サラはどんなイメージでしたか？

木村　サラのイメージは、もっと「不思議ちゃん」でした。実際には演出が入って演技が入ることで、想像していたよりも人間らしい感じでしたね。そもそも、彼女はまだ生まれて間もないという個人的な想定もありました。第1話の冒頭で、キョウヤの戦いをリクたちが見ているシーンがありますが、そのカットハノクで花畑の中でサラが目覚めるシーンがあるじゃないですか？　監督が「こういうシーンをやりたい」と言った時「あ、ここがサラの生まれた瞬間なんだな」と勝手に思ったんですよ（笑）。サラに降っている光は、あの会場で見ている人たちのガンプラへの想いなんだなと。まだ生まれて間もないサラが、リクとの交流を経て、だんだん人間らしくなる。それほど知識や感情もありませんから、シナリオ上でも長台詞は言わせないようにしていました。そこから最終話に近づくごとに、だんだん自分の言葉が話せるようになる流れだと、『アルジャーノンに花束を』みたいでかっこいいかなと。

――リクの方向性が決まると、フォースのメンバーのポジションも決まりそうですね。

木村　何も知らない初心者のリク、ガンプラ関係に詳しい友人ポジションのユッキー、ヒロインのモモという編成は、当初からの想定でした。現実世界を描くうえで、この3人は友人関係である方がいいと思っていました。3人とも男子という案もなくはなかったのですが、そこにサラが入ってくると、きっと彼女はものすごく居づらいでしょうね（笑）。

　ですからフォースに無条件でサラを受け入れてくれる女の子、モモがいてくれる方が、ハランスはいいと思っています。

――そういう意味ではリクは非常にフラットなキャラクターという印象ですね。

木村　ただ初期には、リクにバイクレースをやらせたいと思っていたんです。ガンプラの話なのにバイクのレースシーンから始まるというイメージで。それはリクに特化した特徴があった方がいいな、と思ったことがきっかけですね。GBNで強くなっていくのであれば、バイクで鍛えたスピードや動体視力、反射神経があるという方が、描写としても活かしやすいですからね。

　ただアニメでバイクを描くのは、現在だと大変厳しいらしい。「ダブルオーダイバーでバイク型戦艦を乗りこなすんですよ！」と言ってもダメでしたね（笑）。一般で広く子どもたちがやっているスポーツと考えた時、やっぱり野球かサッカーなんですよね。

戦略的なイメージでフォース戦を描く

――小川（正和）プロデューサーのお話では、今回の戦闘描写は、もっと戦略的なイメージで進めたいという意図があったということですが。

木村　そもそも最初期に小川プロデューサーにご依頼をいただいた時は、「戦略的な戦闘描写が厳しいようであればむしろ1対1にしたい」という感じでした。そこからオンラインゲームへ題材が移行し、「フォース戦」に変わっていきました。これはチーム戦ではありますが、『ガンダムビルドファイターズトライ』のような3対3ではなく、それぞれ役割分担を明確にして戦うという形ですね。その中でスタッフ間で話合い、「個々のチームカラーを戦闘で出せたら面白いはず」というアイデアがベースになっています。

　例えばオーガなら全員突貫型でしょうし、ロンメルはミリタリー色が強いというような感じです。

――必ず1体が1体と激突するのではなく、メンバーごとに役割が異なっていると？

木村　そうですね。それぞれが戦うというより、フォースの5人がそれぞれ動いて、どうやってチームが勝つかという方向性です。ただ、そこまで厳密なものではありません。アニメで戦略を描こうとすると、説明に相当時間を食ってしまいますからね。例えば小説1ページの説明をセリフにすると、2～3分にもなってしまいます。言葉としてはそれぐらいの情報量しか入りませんが、その代わりアニメは映像ですので、見て感じて頂くことが大事だと思っています。

――それにしても非常に難しい取り組みですよね。

木村　まあ実は多人数戦って、それほど多くはやっていませんからね。第7話、第9話、あとはブレイクデカールの一連の流れと、第15話、第16話とクライマックスぐらいでしょう。結局はリクとライバルとの一対一の戦いになりますから。

――出してほしいカンプラへのリクエストはありましたか？

木村　ある程度使うガンプラの方向性さえ決まっていれば、どんなものでもあまりシナリオに影響はありません。自分がシナリオに入った段階で決まっていたのは、主人公がダブルオー、キョウヤがAGE-Ⅱという程度です。例えばユッキーはガンプラこそ決まっていませんでしたが、長距離支援タイプということで、それさえわかれば大丈夫ですから。

――全体の構成についてですが、ブレイクデカールの存在が大きなカギになりました。

木村　ブレイクデカール自体は監督のアイデアです。自分としては「チート的なものはアングラなイメージを抱かれるかもしれない」という印象がありまして、作品内のバランスが難しくなる可能性があると感じていました。それこそゲーム中のことですから、ガンプラから離れてしまうのではないかと。

　ただ監督としては、あえてチートを扱うことで「ガンプラが否定されている」と、リクたちに危機感を抱かせたいということでした。多分（笑）。すみません、記憶が曖昧で（笑）。

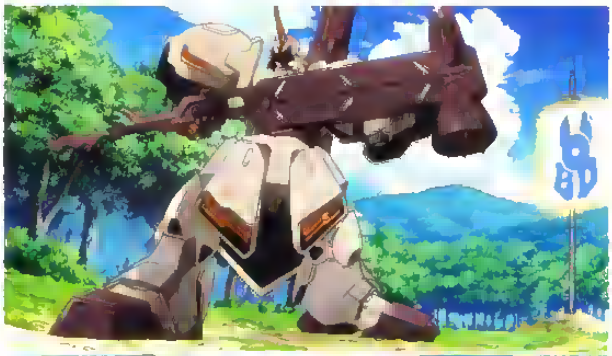
――最終的にこの事件が、GBNを救うきっかけになるという構成も面白いですね。

木村　最終的な着地点が決まってからは、あとは逆算で必要な設定を肉付けしていった形ですね。ブレイクデカールの技術でビルドデカールを作り、サラの意識をガンプラに写して救い出す……という流れになるわけですから、「ものすごいチップである」ということを逆算して事前に描いておく必要性がありました。人の人格データを小さなチップに移すわけですから、それだけの力があることを描いておかなければなりません。ですからブレイクデカール事件の時は、嵐を起こしたり、障害を発生させたりと、すごい力を見せていますよね。

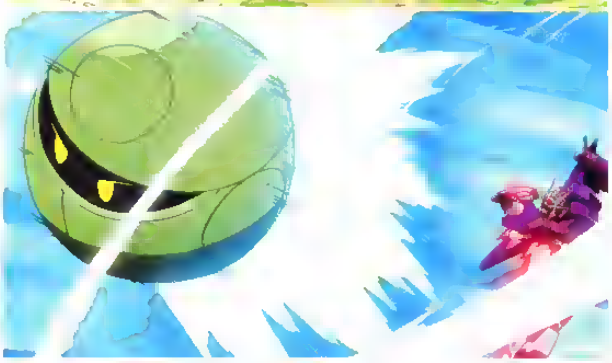
GPDが存在する意味はサラにも関連していた

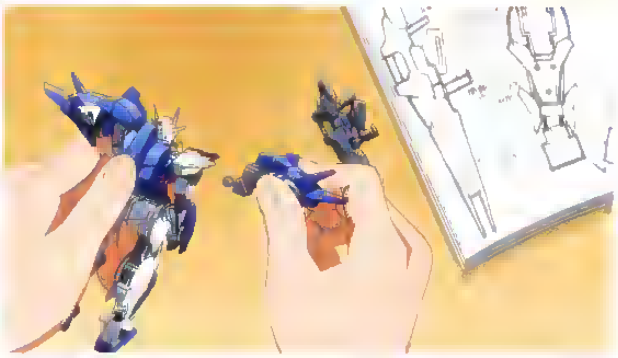
――リアルの世界にサラを移動させるというのも想定外でした。

木村　実は途中で実機ハトルのGPDを入れたのは、あの世界のガンプ









フォース戦の勝利はチームの勝利

同じ複数バトル戦として描かれた カンダムヒルトファイターズトライ と本作か異なるのは　全機撃破せすともチームとしての勝利条件を満たしていれはOKということ。それゆえ「戦う」だけではなく、個々のフォースメンハーかそれぞれの役割に徹することで　チームの勝利を目指す　それゆえバトルシーンという限定されたシーンではなく　ミノションや戦況に応じた幅広いノチュエーションか描かれることがポイントとなった

ガンプラへの愛情を常に注ぎ続けること

ガンプラとオンラインゲームという2つの要素を内包するかゆえに、そのバランスには細心の注意が払われている。木村氏がインタヒュー中で述べているように　現実でのカンプラ描写が大きな意味を持つことが多い　特にリクが壁に当たったとき、ダブルオーダイハーを改良する　ということが大きな意味を持って描写されている。またリクたちに触発されてGBNに参加するモモのようなキャラクターか続くことも、ガンプラ初心者に対してポジティフな印象を抱かせるだろう。

ガンダムラヴファントム

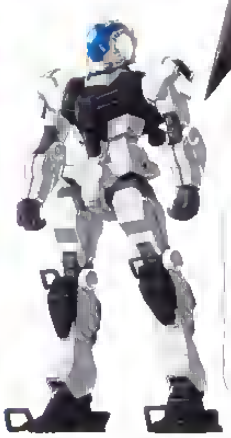
マキーの使用するカンプラストライクフリーダムカンダムをヘースに　ストライク系のハ　クハ　クを組み合わせて改造を行った　鎌に対するこたわりがあり　巨大なヒームカマや　ハクハ　クに組み込まれた展開式のストライカーサイスなと　様々な鎌状の装備を備える。



アストレイ ノーネイム

ノハ、ノカサがGPDで使用するガンプラ。ヒームコーティングなと GPD専用のカスタマイズが施されていることが特徴　500戦以上を経験してきたガンプラで 実際にダメーンを受けるGPDのシステムゆえに　戦うごとに改修を重ねてきた　異形とも思えるフォルムは数多の戦いを経験してきた証明でもある。





GBN-カードフレーム

GBN運営サイドの警備ガンプラ。全ティメンションに配備されている。ユーザーは存在せず　ゲームマスターを始めとする運営側の指示によって行動する



ブレイクデカール事件がサラを救う？

GBNの存続を揺るがす大事件となったブレイクデカール事件。これがカンプラの想いの集積体から生まれた電子生命体　ELダイバーであるサラを救うきっかけになる　これまでオンラインゲームを題材とした点を始め　前作にあたる　ヒルドファイターズ　シリースよりも我々のいる現実世界に近く　リアリティなイメージがあった　ビルトダイバーズだか　ここにきて「電子生命体の意識をガンプラに移す」というドラマチ　クな展開に



データの損壊はガンプラへの想いを呼び起こす

GBNは、競技であったこれまでのノリースと異なり、オンラインゲームらしい「とことん楽しい世界」が描かれる。だか一方で、もう1つのストーリーラインとしてブレイクデカール関連事件も平行して描かれている。廃れてしまったGPDを愛していたツカサの悩みも含めて、オンラインゲームにおける負の部分をイメージさせる出来事ではあるが、こうしたデータ上の危機が、逆にカンプラの重要性を登場キャラクターたちに意識させるという。

ラハトルの歴史を描くという意味もありましたが、そのシステムを使って「サラがガンプラに入った時に、自由に動けるようにしたい」という意図もありました　せっかくガンプラに入ったのに、鋼像みたいにジッとしているだけじゃつまらないですからね

GBNとGPDの違いは、どのようにイメージしていましたか？

木村　個人的には碁会所とネット碁くらいの違いだとイメージしてました　実際に対戦相手を目の前にして石を持って打つのと、ネットを介して打つのとの違い　気楽に対局を楽しむならネット碁、でも相手を目の前にして戦うのもそれはそれで楽しい、みたいな（笑　少し前に碁会所が年々減っていると聞いたのですが、最近では若い人たちがサークル的に碁会所に集まっているとも聞きました　GBNとGPDもそんな感じで共存しているのだろうと

シバ・ツカサのポジションも重要でしたね。

木村　監督はツカサに相当思い入れがあるんですよ 笑　イメージとしてはコーイチとツカサは1セットで、挫折からのその後という意味では2分化したエピソードが描けたと思います　だからツカサはアストレイ　直を踏みはずしたら　なんたろうなと

登場するプレイヤーたちは様々な　カンダム　に思い入れを持っていますか、木村さん個人として好きな作品は？

木村　色々ありますが、しいていえば　ガンダムAGE　ですね　日ガはサンライズ　社して制作進行から脚本家になりましたが、やっぱり『ガンダム』を作りたいということが目標でしたからそれが実現できたタイトルには思い入れがあります　もちろん、子どものころに大きな衝撃を与えてくれた『機動戦士ガンダム』と『機動戦士Zガンダム』は特別ですね　特に歴代MSの中で、一番好きな機体を上げろと言われればガンダムMk-Ⅱティターンズカラーを選ぶくらいですから

――他に好きなMSを上げるとすれば何ですか？

木村　AGE　のMS全般が好きですか、特にガンダムAGE-3は気に入っています　『砂漠の亡霊』　第31話　というエピソードでフォートレスに換装したのですが、本編を見てコレは欲しい！　と思いましたAGE　2、AGE　1も好きですね　特にスパローとタイタス　この2機はシナリオ会議の時点ですでにデザインが完成していて、とても　集ってたな　と感じました

自分はスパローの登場話数を書かせてもらったのですが、できればタイタスの登場話数も担当したかったくらいです 笑　今回、ダイバーズに　AGE　の機体が登場していることで、再評価　てもらえたのはすごく嬉しかったですね

いよいよクライマックスとなりますが、最終話も楽しみです

木村　1月回は最後まで　貫していると思います　この作品の中に悪人がいないわけではありませんが、最初から初心者や子どもを排除する展開はやめましょうという　ルは変わらないですね



放送30周年記念特集

魔神英雄伝ワタル

再発見のススメ

©サンライズ R

時代は昭和最後といえる1988年、ロボットアニメの世界では、「リアル」の時代が終わり、次代に向けて動き出した時期として記憶される。そして、そんな新世代ロボットアニメのトップバッターかヒット作の一、魔神英雄伝ワタル」だ。平成が終わる今年、「ワタル」が残したものについて考えてみよう。

昭和から平成の境目に登場した『魔神英雄伝ワタル』

『魔神英雄伝ワタル』は、1988（昭和63）年4月15日から翌89年3月31日まで、日本テレビ系列で毎週金曜日17：00から放送（関東地区）された全45話の作品である。

79年の『機動戦士ガンダム』以降、いわゆる「リアルロボットアニメ」のブームが到来したのはご存知の通り。そのブームの潮目は83年頃といえるが、85年の『機動戦士Zガンダム』、翌年の『機動戦士ガンダムZZ』と、『ガンダム』の続編が2本製作され、その次回作、87年の『機甲戦記ドラグナー』まで、バンダイをスポンサーとして、関東地方では毎週土曜日の夕方5時半からの放送だった、名古屋テレビ（関東ネット局はテレビ朝日）の放送枠は一息つくことになる。これは「リアルロボットアニメ路線の一旦の終焉」と考えて差し支えないだろう。

しかし、この路線そのものは消滅したわけでなく、より特化したファン向けにOVAなどの媒体へ移っていく。つまり、玩具製品の主要購買層である未就学児童や小学校低学年といった子供（少年）層は、もはや兵器的なSF、ミリタリーなどのエッセンスを含んだロボットアニメには興味や関心が薄くなっていたのである。実際、これらの作品と前後する85～86年頃には、任天堂の『ファミリーコンピュータ』や、ロッテの『ビックリマンチョコ』のオマケシールなどがブームになりつつあり、これらの流行を鑑みても、時代としては節目ともいえる時期に差しかかっていたと言っていいだろう。

だが、それが「ロボットアニメの終焉」かといえば、そんなことはなかった。ロボットアニメは時代に合わせて形を変え、新たなヒット作が生まれていくことになる。それはまさに、昭和から平成に移ろうとしていた時代の出来事であった。

これが90年になると、古式ゆかしい「ヒーローロボット」に、新たなコンセプトを加えた『勇者シリーズ』がスタートする。そして、先のリアルロボットの節目『ドラグナー』放送後の88年から放送が開始され、大ヒットしたのが今回のテーマ『魔神英雄伝ワタル』なのである。

その後、90年の『魔神英雄伝ワタル2』を経て、7年後の『超魔神英雄伝ワタル』（97年）と、1年に渡るTVシリーズが3本作られ、その間に製作されたOVA作品も含めると全5タイトルにも及ぶ人気シリーズとなった。もちろんそれは製品を売るという意味も含めたものであり、まさにビッグビジネスとなったのだ。そして、そのコンセプトも前時代とはまったく別のものだった。

龍神丸ら2～3頭身の姿で数多く登場する魔神たちは、ロボットというよりはキャラクター性が強いデザインだ。作品も「おもしろカッコいいぜ」をキャッチフレーズに、ひたすら明るく元気な内容であった。時代はまさに「バブル絶頂期」。冷戦時代に製作された『機動戦士ガンダム』が「戦争」を舞台にしながらも、ミドル～ハイティーンだけでなく、小学校高学年以上のハートを掴み、「おもしろカッコいい」、「ワタル」が小学生のハートを掴んだのもまさに、時代の雰囲気を体現していたからに他ならないのである。

では、『ワタル』は、どのようにして時代性を得たのか。それを知るため今回は『ワタル』の企画を作り上げたキーマンであり、原作者としてクレジットされる広井王子氏にご登場いただくより他にあるまい。広井氏は『ワタル』以後、一躍時代の寵児となったのはご存知の通り。

また、本誌でおなじみの井上幸一氏も、サンライズ企画室時代に『ワタル』のサンライズ側の企画を担当している。『太陽の牙ダグラム』以来、数多くのロボットアニメの企画に携わる『ワタル』の証人でもある。

今回は井上氏にナビゲータをお願いしつつ、限りなく対談に近い広井氏のインタビューという形でお送りする。「リアル」の次の時代の正体とは？



魔神英雄伝ワタルを楽しむ
3つのツボ！

1988年4月のTV放送開始時点で『魔神英雄伝ワタル』に対する期待は大きかった。特にメインターゲットとなる子供たちは、先行情報に触れて「何か楽しそう」と番組開始を心待ちにしていた。それまでのロボットアニメとは別の魅力を感じ取っていたに違いない。そんな『ワタル』ワールドの魅力とは!?

ツボ1 合言葉はおもしろカッコいいぜ！

番組宣伝でも盛んに使われた「おもしろカッコいいぜ！」。これはど『ワタル』を端的に表している言葉はない。ロボノト（魔神）はずんぐりむっくり、キャラクターも同様で、スカしてかっこつけても様にならない。お話もギャグが飛び交うコメディタノチと、これだけ聞くと当時の大人連中は『ワタル』の「どこがカノコよくなるのか？」と思った。しかしそれは余計な心配で、ワタルの冒険は"カッコいい"が溢れていた。





ツボ2 舞台は異世界創界山

『ワタル』は時代を反映させていた作品ともいわれる。特に顕著なのがRPG（ロールプレイングゲーム）の要素を積極的に取り入れた点だろう。舞台の創界山の第一界層から順番に上の世界を目指し、一つの界層ごとにクライマノクスが用意され、それらを経験して主人公たちが成長していく。これはまさにRPGの王道の形。ゲーム文化は子供たちにとって日常であり、そうした要素を上手く取り込んだのが『ワタル』だったのだ。



ツボ3 龍神丸はロボットじゃない!?

80年代末には、時代を席巻していたリアルロボットはTVからは消えていった（OVAなどのコアな媒体に移行した）。『ワタル』の場合も、SFやテクノロジーの結晶という機械的な人型ロボットが主役ではなく、極端にテフォルメを効かせたキャラクター性の強い魔神が主要メカだった。龍神丸は別格として、一応、各魔神には操縦席はあるけれど、これもあくまで「らしさ」の演出のためで、さして重要ではないのだ。





魔神英雄伝ワタル生みの親
広井王子に聞く！

アンチ・ダンバインで作った魔神英雄伝ワタル

――『魔神英雄伝ワタル（以下：ワタル）』が放送された1988年頃は、ロボットものに新たな方向が試されていた時代ではないかと感じるのですが、『ワタル』は「リアルロボットの次」を生み出そうという動きの中から出てきたのでしょうか？

井上幸一（以下：井） その考えはまったくなかったですね。

――そもそも、広井さんがサンライス作品に関わられたのは？

井 前年の5月くらいだったと思います。当時お付き合いのあったカバヤ製菓の打ち合わせに、ブレーンをされていたレンタイ企画の大熊（伸行・故人）さんがいらして、大熊さんは創通エージェンシーで長年サンライズの担当をされた方です。それで「変わったヤツが来るから会ってみないか？」と言われたんです。それが広井さんなんです。

タカラ向けの企画を何本か作らなきゃいけなくて「何か面白いことをやろうよ」という話になった。当時のサンライズの企画部長である山浦栄二さんは「企画は誰が作ったっていいんだから」って言う人で（笑）。

広井王子（以下：広） "当て馬"なんですよ、きっと（笑）。プレゼンテーションはメインの企画の他にもいくつか企画を提示するから、そのための。

井 確かに当て馬でしたよね（笑）。リアル物はガンダムがある。なので、後に『勇者シリーズ』になって行くロボットものの企画を作ろうとしていました。それとは別に、ロボットのヒーローものも作りたかったんです。「何をやりたいの？」と訊かれて「『聖戦士ダンバイン』はいい作品だけど、子供には無理だ。子供に見せるなら、まず誰もが知っている有名人を揃えるとかしないとダメでしょう」と。すると「日本武尊」とか「宮本武蔵」、女性なら「卑弥呼」とかの名前が出てくる。

広 全部そのまま使いました（笑）。

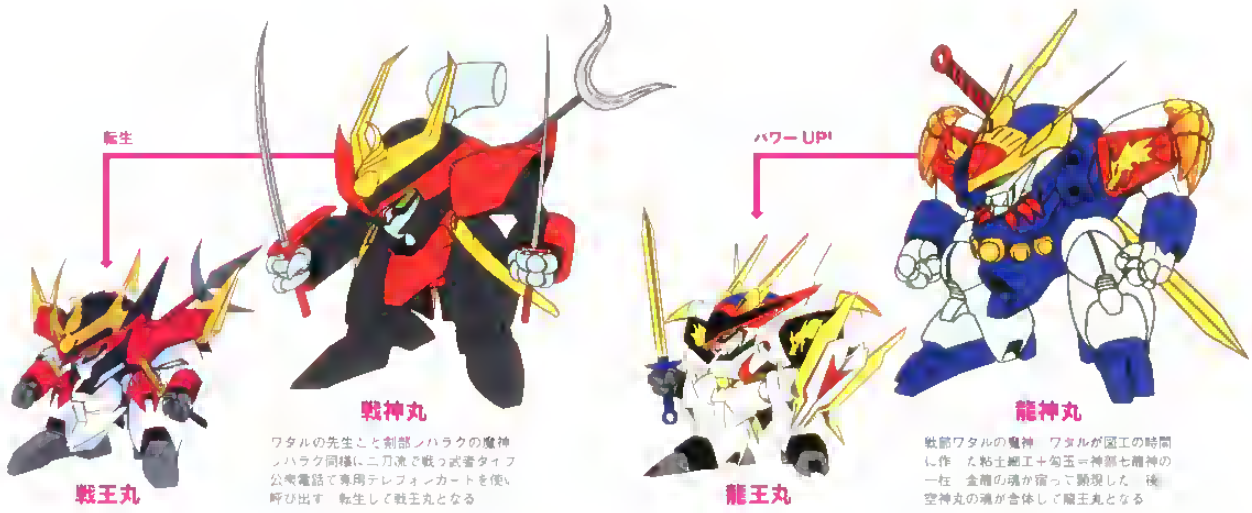
井 でも、「それで玩具にしたいんだよね？」と聞いたら、「そうだよ」と。そうしたら「平面だけど『ビックリマン』（※1）って知ってる？ああいうのを立体にしたロボットものをやったら？」って言ってくれたんです。

商標の関係で変わりましたけど、名前も初めは「タケル」でした。

広 だから僕が考えてた『ワタル』にも原型みたいなものはあるんですよ。和風ではなくて、もっとガジェノトの老学者がいて、未来のロボノト世界に行ってしまうような。

――広井さんは元々どんなお仕事をされていたんですか？

※1 ヒノクリマン ロノテより1977年から発売された 子供向き低価格チョコレート菓子「ヒノクリマンチョコ」のおまけノールの総称。発売当初は「いたずらノール」が主流であったが やがてノールにはキャラクターが描かれるようになり 独自の設定が付与され1985年発売の「天使VS悪魔ノール」は一大ブームを巻き起こし アニメ化もされた。



広　僕はボンボンでしてね（笑　食うには困らない立場なので、Tシャツや刺繍のデザインをしてましたその後、ロッテの企画として『ネクロスの要塞』※2　をやりましたでもそれが商品化された時、名前が一切外されたんです「これはロッテの商品だから　という理由で　番組は25分のCMでしょ」って言われました　でも確かにそうなんで、今もそうは思ってます　それで辞めちゃって、大熊さんに　名前の出る仕事がしたい」と言ったら、サンライズを紹介されたわけです

正方形縛りから生まれた「おもしろカッコいい」の秘密

広　まずメカデザイナーに正方形の紙を配った　実はそれが秘密なんです　ヒノクリマンシールの方法です長方形だとシールにした時にどうにも気持ちが悪い　正方形は名前などの文字を入れても、レイアウトし易いんです

井　それも菓書きの横幅ですから、細かなディテールは書き込めないフォルムとシルエットで見せるしかないんです　正方形の中に入れるから、耳の位置から手が直接生えて、アゴのトには股関節も太腿もなくて、膝が生えてるようにしようと　それがカッコいいマットになったんです

広　絶対にカッコイイものにはならないよね　笑

井　でも面白ければいい　子供に見せるにはその方がいいんです

広　それで「おもしろカッコいい」紙は　デザイナーさん、わ、配りました　「



井　10人くらい　、確か12人です　笑　当時のサンライズの企画会議室はアパートの一室でしたが、そこに来た人みんなに　最低1枚は描くまで帰さない　とか　笑

広　できた52体のデザイン見ながら、これは火だな、これは水かって属性で仕分けして　ゲームの考え方ですよ　属性分けしたものをそれぞれにワープロで短い解説を作って、ノレセット用のシートに張り付ける

井　ああ、あの頃はまだ珍しいFDのメモのプリンター付きのワープロ持っていたんですよね

広　でも単漢変換※3ですよ！思いついたことに　笑　短いリートや文章を作るのには、その方が便利だとかって言ってたけど、そんなわけないよね　笑

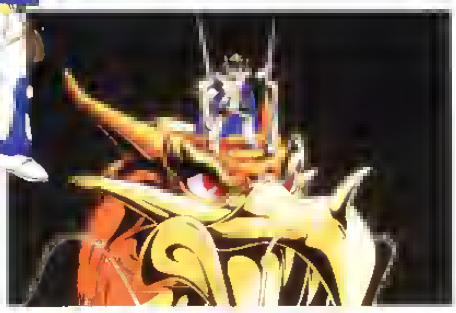
井　でも文字のデザインや飾り線なんかも進んだから、なんとなく古文書風」の企画書を作って、タカラ　行きまし

ファミコン登場　1980年代にロ　ナ製品から発売された「食品玩具シリ　スの　ッ　オマケとして付い　いた立体ーマでバーチ　ーを組み　動を楽しむゆく　ョ　ロールプレイングゲ　ムの要素のはば揃　た伝統の食玩ゲ　ム　ル付きのアイスも発売され　PCエンジンでゲ　ム化も　　いる
漢字変換　日本語テキスト文字を漢字変換する折り、一文字ずつ　カ変換しない　と　1980年代の初期ワープロはその程度の能力か　た









戦部ワタル

明るく元気な性格で魔神小学校に通う4年生近所の魔神仮面と金龍と出会い創界山に召喚される　かつて創界山を救った英雄と同名たことから　救世主の再来とおだてられトアクター討伐の旅に出る　金龍の魂を宿した魔神丸に乗り戦う　冒険での仲間たちとの出会いや戦いを経て　真の英雄へと成長する

凄部クラマ

トアクターの魔力で村人と一族もろとも鳥の姿にされていた　元に戻るためトアクターの命令を受けワタルたちをスパイするが

剣部シハラク

創界山第一界魔てワタルの仲間とな　た野牛シハラク流の剣豪で剣の腕は一流　義侠で情に　もろく、　ハカがつくほど正直者　ワタルからは先生と呼ばれている。





邪虎丸

虎王の育成魔神　彼以外は乗りこなせない　虎型に変形する強力な魔神で魔王丸に勝るとも劣らない実力だ　背中のタイカーウイングで空も飛べる

虎王

ワタルのライバル　トアクダーの息子と呼ばれる魔界のプリンス　ヒミコに惚れて嫁にしようとしていた　その正体は創界山の皇子である翔龍子だ　た





幻龍凄

忍部ヒミコ

ヒミコはワタルを暴　て一緒に旅に出た女忍者　元気で明るく脳天気だが忍術の腕は超一流。父親の幻流斎はトアクダー討伐に単身向かい敗れて猿の姿にされてしまった



仏井さんが「この企画は鮮度が命なんです　来年の春に乗らないなら止めた方がいいです　時代遅れになるから、他に持っていきます　と言って　あの殺し文句はスゴいと思ったなあ（笑）

広　初めての大きなプレゼンだったこともあって、僕も若かったし、多少の背伸し　いや、気負ったところもあって（笑）

井　そうしたら、すぐに返事が来ちゃってね　実は別の企画も動いていたのに、こっちが先に決まって慌てましたよ

広　ところが、その後にもう一度、代理店用の企画書を作れと大熊さんに言われて、最初は意味が解らなくて　この段階で決まったのはメインスポンサーだけなんですよね　でも社ではコマーシャル枠は埋められないので、他のスポンサーも見つけなきゃいけない　そのための企画書か必要なんだと　ところが、いろいろな事を勉強させてもらいました

空間恐怖症が生んだ「情遊玩具」という発想

広　当時の玩具売り場は「聖闘士星矢」がほとんどを占めていて、大きな商品を置ける棚がないんです　だったらレジ横に置けないかな、と考えたんです　ワンコインで買えて、その代わり小さなものをたくさん作って、ブリスターパックにしてレジ横でフック商品として売ればいいそのイメージの絵を作ったんです　さらに、そのパッケージでも遊べるようなものにもしたい　これはシールのノウハウなんです　パッケージ裏に色々と印刷して、ちいさな新聞を作って入れちゃう

井　神武新聞　ですね（笑）

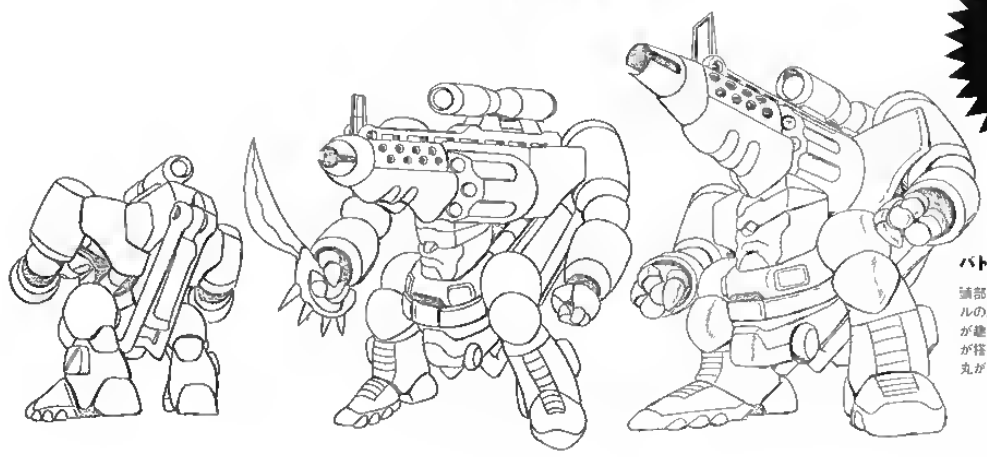
広　僕、空間恐怖症なんです（笑）何も印刷してないところがあると何かて埋めたくなる　神武文字」なんかも、見ていくと解ってくる秘密を作って情報をたくさん入れるとか、アイデアを商品一杯に盛り込む　それでタカラが「情遊玩具」ってキードを作ってくれたりしました

井　本体にも、ワンギミック入れるというのもよかったですよね。

広　魔神にも物語性を持たせたいな　と思って　魔神に初めから傷を付けよう、とか、タカラの方が不具合に見える　というんです　この魔神にはこういう歴史があって、誰それと戦った時の傷がコレで、みたいなことなんた　と何度も説明したんだけど許してくれなくて　結局、星印になっちゃいました（苦笑）

井　タカラさんには、サンライズカ

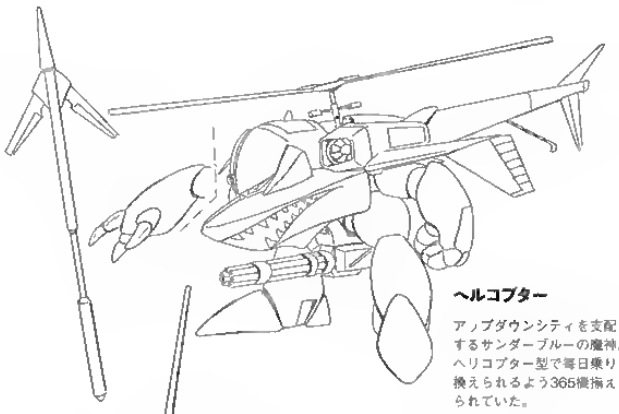
【　第一界層の魔神　】



驚異なる魔神コレクション

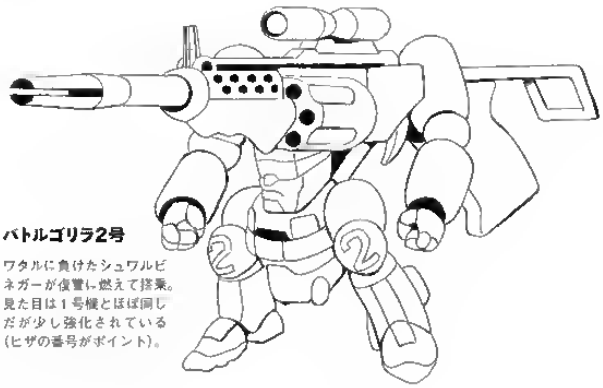
バトルゴリラ

頭部がリボルバー型ライフルの魔神。筋肉を鍛えるのが趣味のシュワルヒネガーが搭乗した。ワタルと龍神丸が最初に戦った相手。



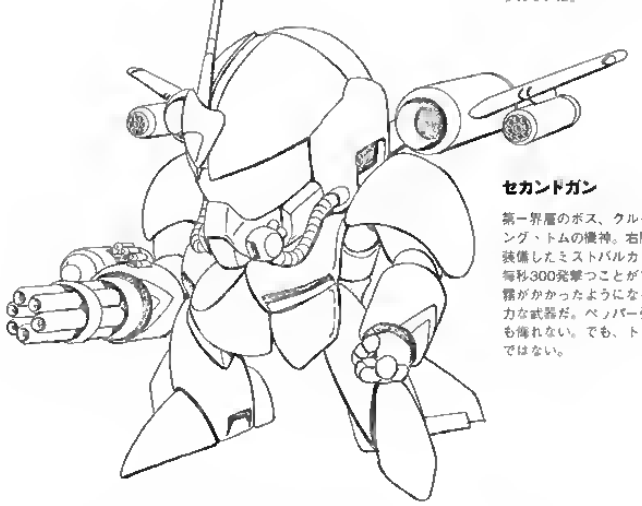
ヘルコプター

アノプダウンシティを支配するサンダーブルーの魔神。ヘリコプター型で毎日乗り換えられるよう365機揃えられていた。



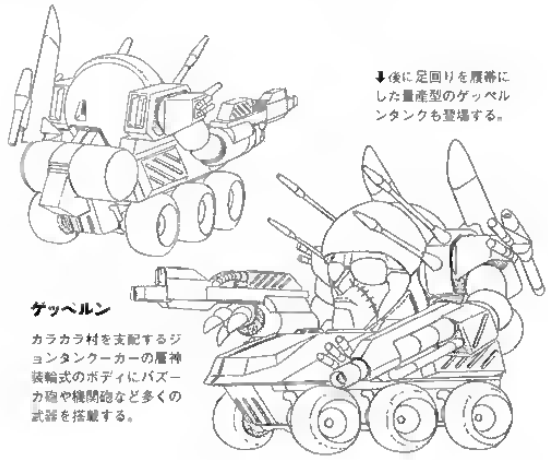
バトルゴリラ2号

ワタルに負けたシュワルビネガーが復讐に燃えて搭乗。見た目は1号機とほぼ同じだが少し強化されている(ヒザの番号がポイント)。



セカンドガン

第一界層のボス、クルージング・トムの魔神。右腕に装備したミストバルカンは、毎秒300発撃つことができ、霧がかかったようになる強力な武器だ。ベノバー弾砲も侮れない。でも、トノプではない。



⬇後に足回りを履帯にした量産型のゲッペルンタンクも登場する。

ゲッペルン

カラカラ村を支配するジョンタンクーカーの魔神装輪式のボディにバズーカ砲や機関砲など多くの武器を搭載する。

創立者の一人でもあった沼本晴海さんという方がいて、商品のことは沼本さんに相談できたんです。ところがこの時は、担当がまだ若手の方だったので、最初はこちらから提案させていただきました。彼らは玩具製造のプロであって「ケレン味」とかは不得手なんです。

広　だから僕はタカラ担当でしたよ(笑)。で、玩具箱のような、というか、統率の取れてないバラバラなものを押し込めちゃった、みたいな感じですよ(笑)。でも、それがよかったんでしょうね。はじめは「視聴率が悪くて打ち切りか?」とか言っていたのに、突然、人気がグーッと上がって、5月くらいから商品がバカ売れ始めちゃって、製品を作るのが間に合わなくなってしまった。入荷のため商品を店に持って行った途端、子供たちが群がるんですよ。「とおーりゅーけーん!」って、叫びながら子供が飛び降りて遊んでいたのを見た時は嬉しかったなあ。

魔法使い富野の壁が立ちはだかっていた

広　とにかく玩具が売れちゃって「年末の商品がないから、どうにかしないと」という話になって、乱暴な話ですが、「ロボットを殺したことはないけど、殺せば復活できる。そうすればデザインを変えられる」これで一商戦いけるじゃんと(笑)。

井　それで「神」が「王」になるって格下げですけどね(笑)。

広　でも「龍」にはこだわりました。僕の作った会社「レッドカンパニー」(※4)のマークは龍です。『ワタル』

※4　レッドカンパニー　広井王子が1984年に設立した企画製作会社。2000年に株式会社レット・エンタテイメントとなる。

【　第二界層の魔神　】





ムーンウルフ

狼男のゼロニモの魔神。搭乗者同様に凶暴化すると頭部が狼型に変身する。丸い物を見ると大人しくなる（狼男とは逆だ）。





フランケーン

マッドサイエンティストのDrサノカ・サマーが開発した魔神。高出力の上に言語機能まで搭載したサッカ・サマーの最高傑作。



スケルバット

第二界層のボス、デス・ゴノドの魔神。普段はマント姿。腰帯を上下二つに合わせた姿で、上半身と下半身が分離して攻撃できる。





ドラクロス

クロスタウンを支配する吸血鬼ドン・ギララの魔神。強力な破壊力のドラマウスなど高い戦闘力でワタルと龍神丸を苦しめた。

の放送は辰年で、その年に生まれた僕の息子の名前を「龍神丸」にしようと思ったんだけど、お袋に「子供が可愛そうだ」と言われて（笑）、それで「龍」なんです。

井　とにかく、いろんなアイデアをどんどん出して、取り入れていきましたね。「光GENJI（※5）が流行っているから主人公にはローラースケートを履かせよう」とか。

　ロボットの操縦席は龍だって中沢（敦宣）君が言い切るし、広井さんも「龍に乗っているんだよ」って。ホラ、そのうち、戦神丸だってシバラクが中で正座してる（笑）。

広「畳敷きだろ？」って（笑）。

井　龍は中国でも西洋でも日本でもないものにしようっていうんで、中沢君があの龍を描いて。見たことのないものを作るのに必死でね。

広　当時はリアリティがないと言われたんだけど、イヤイヤ、『聖戦士ダンバイン』も、リアリティはないけどな、って（笑）。

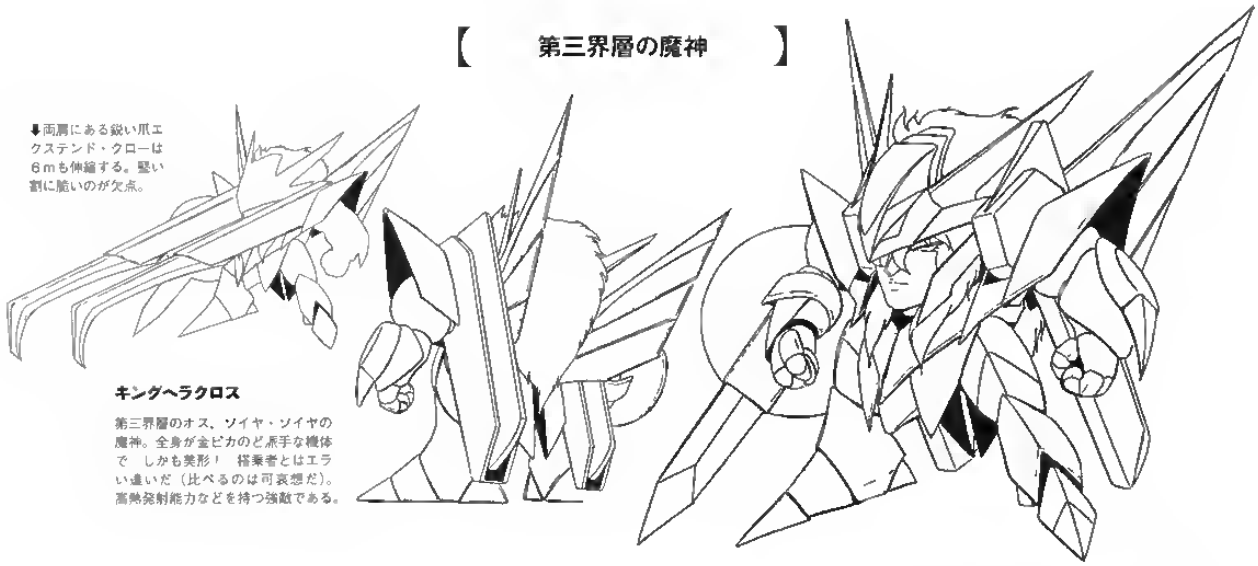
井　いいんだよ、夢の世界なんだから。龍神丸の手の長さでは相手に届かないけど、カッコよく斬り合いしてるし（笑）。

広　あの頃って、実はみんな富野（由悠季）さんの作品がリアリティだって思い込んじゃったの。富野さんの作品って本当は全然リアルじゃない。



※5　光GENJI　1987～1995年に人気を集めたジャニーズ系男性アイドルグループ。ローラースケートを履いて　歌いながらのダンスをするパフォーマンスで　当時スーパーアイドルとなった。

【　第三界層の魔神　】



⬇両肩にある鋭い爪エクステンド・クローは6mも伸縮する。堅い割に脆いのが欠点。

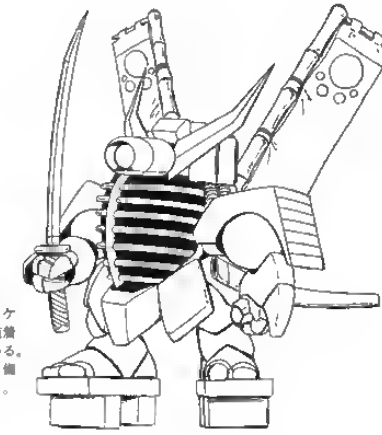
キングヘラクロス

第三界層のオス、ソイヤ・ソイヤの魔神。全身が金ピカのど派手な機体で　しかも美形！　搭乗者とはエラい違いだ（比べるのは可哀想だ）。高熱発射能力などを持つ強敵である。



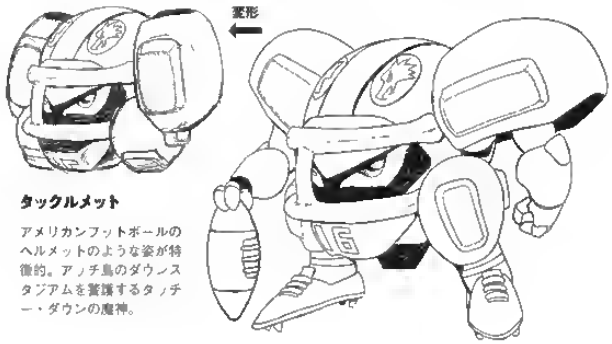
ファイヤーバック

ホットプレート村を支配するマリアンネットが搭乗する魔神。すべての物を13枚におろしてしまう13カッターなどを装備する。



ブドーマスター

アチアチ村を支配するケン！サークの魔神。剣道着の面のような姿をしている。眼の動きを隠む心眼筒を備え敵の攻撃を無効化する。



タックルメット

アメリカンフットボールのヘルメットのような姿が特徴的。アッチ島のダウンスタジアムを警護するタッチー・ダウンの魔神。



マグマゴング

アッチッチ村を支配するプロレスラー、アブドラ・ザ・馬之助の魔神。搭乗者の得意とするプロレス技を駆使して攻撃する。

ミノフスキー粒子なんてあり得ないし、モビルスーツ戦やらせるためのファンタジーなんだから。でも、富野さんは〝魔法使い〟だから世界中が騙されたんです。その「リアル」が壁になって、いつも目の前に立ちはだかっていたんです。そんな状況の中で、玩具屋さんがスポンサーだと鍛えられますね。とにかく無理難題が多い。それを大人たちが英知を絞ってこなして行くわけですから。

井「年末商戦用に予定にはなかった合体をさせよう」、なんて絶対に不可能だろう、ということをやらされることが多かったですね。

――ゲーム性を取り入れようという意識はあったんですか？

広 意識的ではなかったと思います。

――では、広井さんとゲームとの関りはどのようなことから？

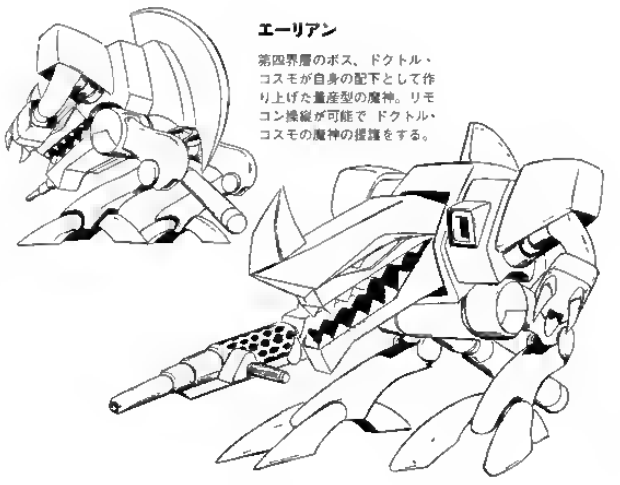
広 アメリカ版のTRPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ』をやったのが始まりです。コンピュータのゲームではないですよ。コンピュータのゲームみたいなもので、それが『ネクロスの要塞』のモトネタのようなものなんです（笑）。

――『ワタル』も、すごろく的なところがありますよね。

広 山登りゲームですね。最後の敵が初めからわかっていて、界層を上がっていくけれど途中で戻される。「八階層しかないのに、52話どうや

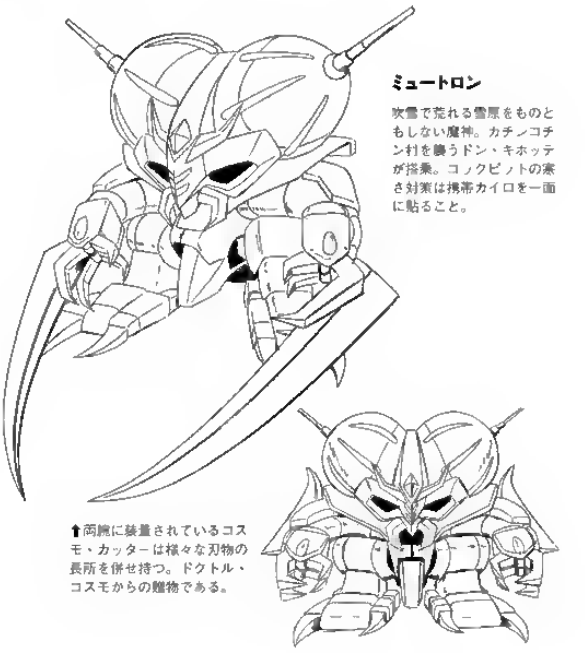


【　第四界層の魔神　】



エーリアン

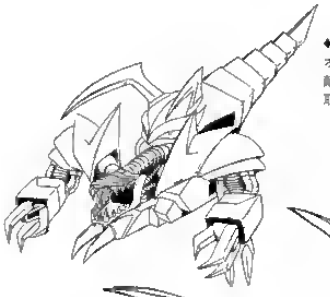
第四界層のボス、ドクトル・コスモが自身の配下として作り上げた量産型の魔神。リモコン操縦が可能で ドクトル・コスモの魔神の援護をする。



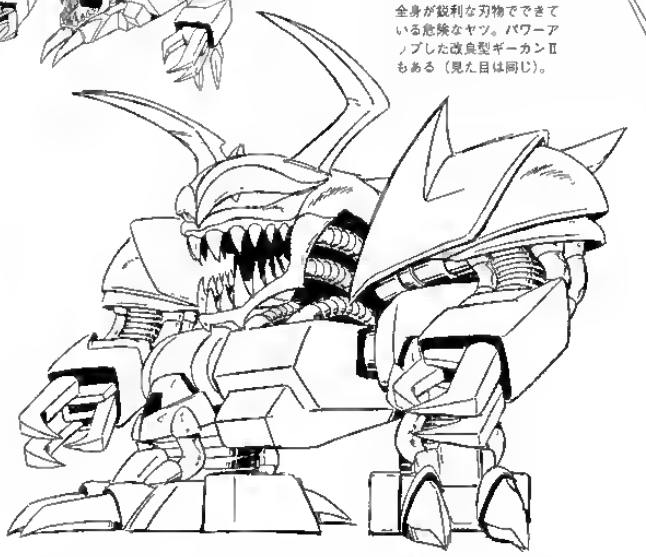
ミュートロン

吹雪で荒れる雪原をものともしない魔神。カチンコチン村を襲うドン・キホッテが搭乗。コックピットの寒さ対策は携帯カイロを一面に貼ること。

⬆両腕に装着されているコスモ・カッターは様々な刃物の長所を併せ持つ。ドクトル・コスモからの贈物である。

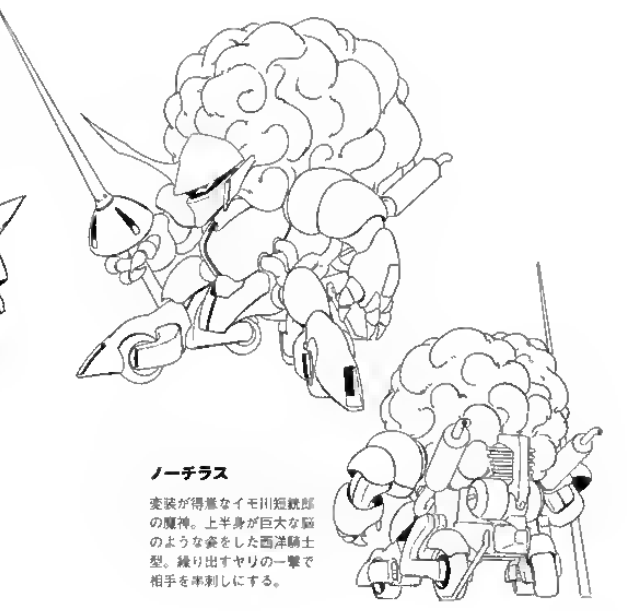


⬅頭部後方のスコーピオンヘッドは　尻尾を敵に刺しパワーを吸い取る恐ろしい技だ。



ギーガン

ドクトル・コスモの魔神。全身が鋭利な刃物でできている危険なヤツ。パワーアップした改良型ギーガンⅡもある（見た目は同じ）。



ノーチラス

変装が得意なイモ川短銀郎の魔神。上半身が巨大な脳のような姿をした西洋騎士型。繰り出すヤリの一撃で相手を串刺しにする。

「和」のツボはジジババと少女の神聖

広　とにかく『ワタル』の人気はすごかったですね。こんなことになっているのかと驚きました。まったく無関係な場所で、見ず知らずの方々から「丸マシン、大好きです」って何度も言われました。魔神のことを「丸マシン」っていうんですね。なにせ自分は放送時には、次の『魔動王グランゾート』の企画仕事をやっていましたから、後半なんて、ほとんど見てないんです。

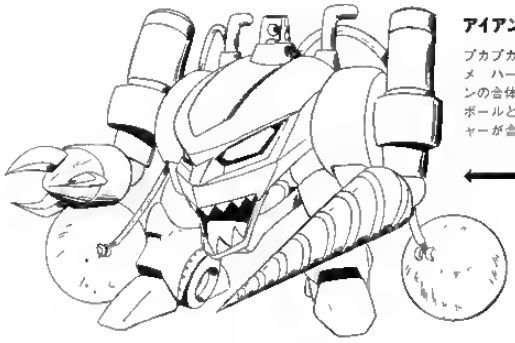
井　僕も『鎧伝サムライトルーパー』で『ワタル』の現場を抜けちゃいましたから。でも、もし『トルーパー』が先に決まっていたら『ワタル』は和風にはしなかったでしょうね。

広　ジジババが関わる物語でないと和風にはならないんですよ。和風物語の主人公って大概、爺さんや婆さんって保たせるんだ？」と思ったけど、戻しがあった（笑）。アイテムをどういう順番で取るかとか、ここはまさにゲームですよね。

井　制作に携わっていたスタッフもよくゲームをやっていましたしね。でも、アニメ番組とゲームには差があるんです。ゲームは、物語の進行はプレイと同時ですから、途中で何を選ぶか、ある程度の自由度があります。でも番組は、物語の流れに決まりがありますから。

広『ワタル』のプレゼンの時も、タカラの人に「『ネクロス』に似ていませんか？」と言われて「アレは僕が作ったんです」と返したら「探していました！」って（笑）。

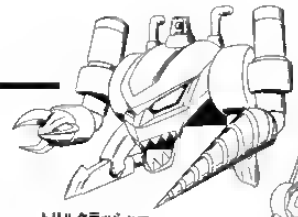
【　第五界層の魔神　】



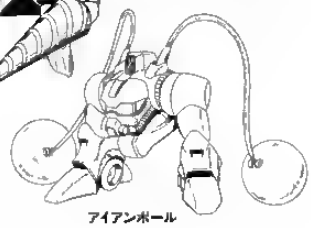
アイアンドリル

ブカブカ工場を仕切るヨメ　ハーンとムコ・ハーンの合体魔神。アイアンボールとトリルクラッシャーが合体した姿。

上下合体!

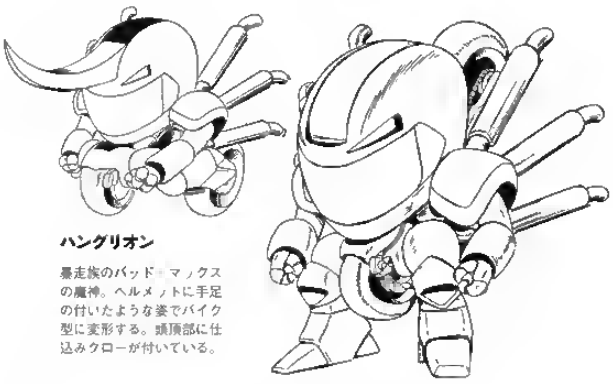


トリルクラッシャー



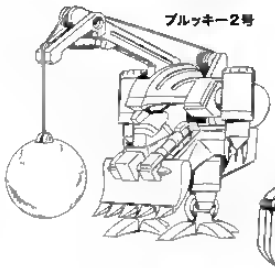
アイアンボール

←↓ムコ・ハーンの魔神が上半身　ヨメ・ハーンの魔神が下半身という形で合体。各魔神単体でも強敵である。

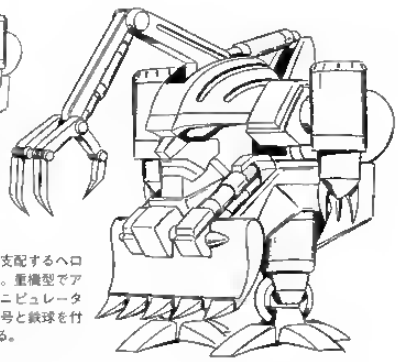


ハングリオン

暴走族のバッド・マノクスの魔神。ヘルメットに手足の付いたような姿でバイク型に変形する。頭頂部に仕込みクローが付いている。

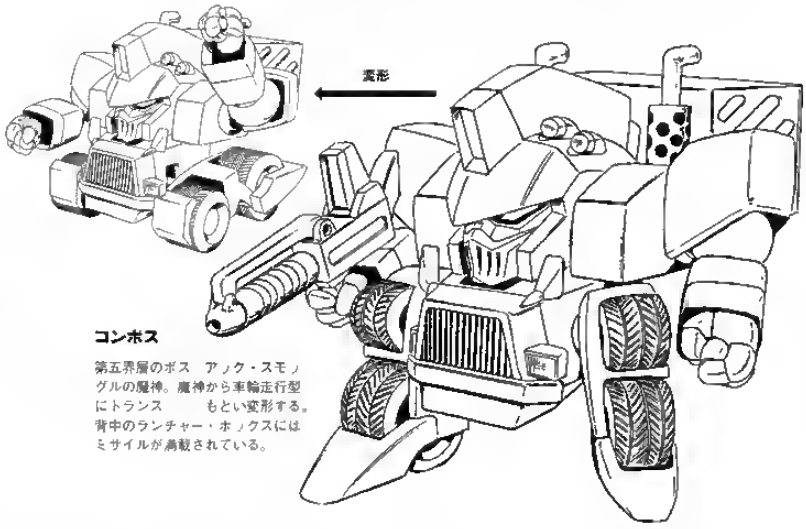


ブルッキー2号



ブルッキー

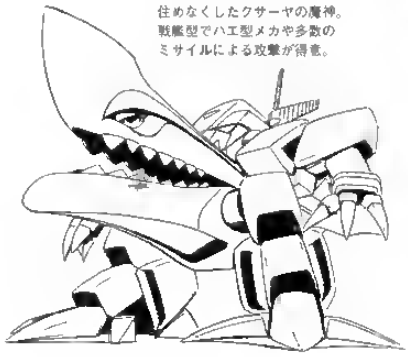
ひまわり村を支配するヘロドーナの魔神。重機型でアームの先にマニピュレーターを付けた1号と鉄球を付けた2号がある。



変形

コンボス

第五界層のボス　アノク・スモノグルの魔神。魔神から車輪走行型にトランス　もとい変形する。背中のランチャー・ホノクスにはミサイルが満載されている。



ギッチラーゴ

水源を汚しイタロウ村に人を住めなくしたクサーヤの魔神。戦艦型でハエ型メカや多数のミサイルによる攻撃が得意。

分析している暇があったら新しいものを考えようよ！

――広井さんはご自分を企画屋だと思われますか？

広　そうです。僕は自分をクリエイターだと名乗ったことは一度もないです。後に作詞なんかもしましたが、企画屋として、そこからどう広げるかを考えて書いています。これにはこの人が必要なんじゃない？　という時に、その人を紹介したら手を引くんです。

――アイデアが豊富だったら、全部やらない方がいいとも言いますよね。

広　その通りです。作品を俯瞰で見て余計な手は出さない。でも、自分個人はあらゆるものを見て、そこからどこを取るかを見ます。〝自分フィルター〟は一切掛けずに素直に受

んに言われて行動を始めるんです。あと、少女は必ず〝神聖〟なものになる。日本人は、ピュアなものには神秘、神聖があるという概念を持っています。それで巫女さんがいるし、少女が舞うことが浄化になったりします。だからこそ少女アイドルも成立する。日本だけですよ、少女アイドルが生まれるのは。

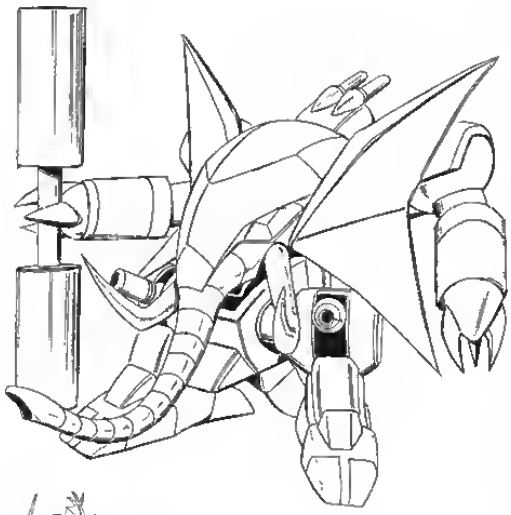
――ああ、言われてみれば確かに！

でも、それがあのヒミコに（笑）。

広「ヘン玉」や「ぺったん手裏剣」まで売れましたからねえ。天が言ったから売れたとしか思えない（笑）。

井　でも、芦田（豊雄・故人）さんのおかげで『ワタル』は「和風」に、さらに「加国籍感」も加わりました。井内（秀治・故人）監督の個性もありますし。

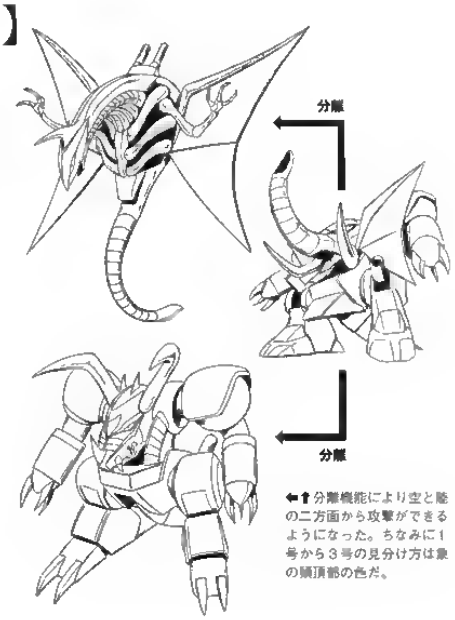
【　第六界層の魔神　】





エレファントム1～3号機

グーグー村を支配するビビデ・ファミリーが操る魔法対応型魔神。エレファントム1号は長男のビビデ・オージが搭乗。2号には三男のビビデ・セーキマ・ノーが、3号には最の四男のビビデ・チヒノト・モレテールが乗る。2号　3号には分離機能があり陸と空から攻撃する。



⬅⬆分離機能により空と陸の二方面から攻撃ができるようになった。ちなみに1号から3号の見分け方は最の頭頂部の色だ。



ゴーストン

これまでにワタルと龍神丸に倒された魔神たち14体がビビデ　セーキマ・ツーの魔法により蘇生合体して誕生した巨大魔神。エレファントム2号に搭載された魔法増幅装置で遠隔操縦される。合体した魔神それぞれの得意技で攻撃する。

⬆完成前の姿







ヘルライガー

ビビデ・シシ・カバブー（四男）の操るライオン型のマジカル魔神。魔法力で性能がアップする。バージョンアップタイプの2号（タテガミの色が異なる）には、第六界層のボス、ビビデ・ババデブー（ビビデ・ファミリーの父）と末弟、ビビデ・アラ・ビアンが乗る。

け取って、いいところを見つけるようにします。だって、どんな駄作にだって、何かしら「やりたかったこと」があるはずなんです。それをいっぱい受け止めていると、いつか自分の〝色〟になって出てくるようになるんです。これに気が付くのはとても素敵な時間ですよ。

僕は商品企画には遊びの情景を入れるんです。この玩具でどんな風に遊べるか、手で持っての遊びと、情報での空想遊びとね。人は空想力が身に付けば、いろんな楽しみが持てるようになるんです。アニメとか玩具って、もっと深いところにゆくステップのためのものだと思うんですよ。だからアニメや玩具が充実していた日本には、空想力はちゃんとある。それで今も、そこそこよいエンターテイメントがあります。でも、50年後はどうだろうな…？

井　広井さんのエピソードですごいと思ったのは、デパートの玩具売り場に座り込んでずっと見ていて、そのままデパートの責任者に会って来たっていう話です。

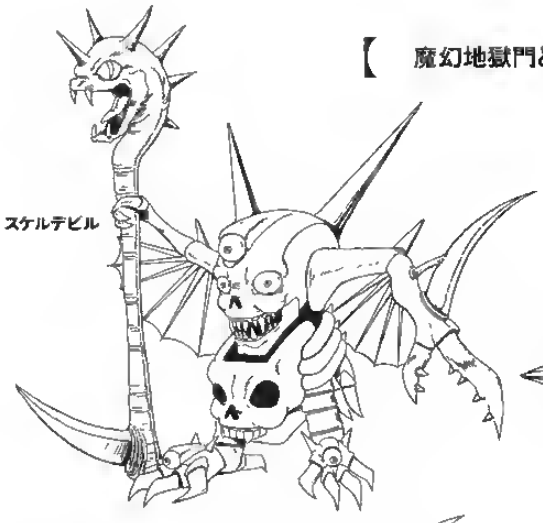
広　今思うと、よく会ってくれたよね（笑）。「この小童、面白れえ」と思ってくれたんでしょうね。

井　かつては上の方の人も真摯だったってことなんでしょうかね。

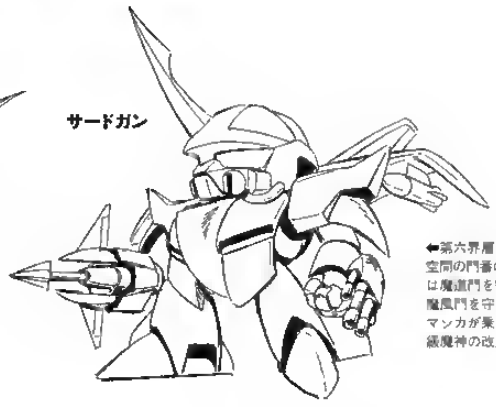
広　自分はフリーの立場だったせい



【　魔幻地獄門と第七界層の魔神　】

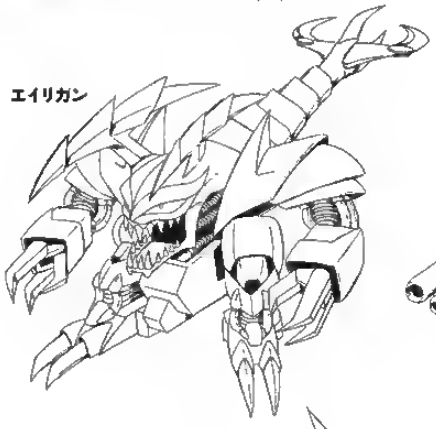


スケルデビル

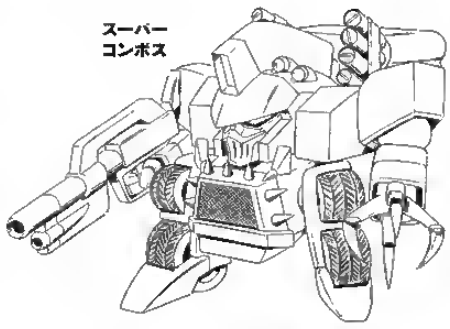


サードガン

⬅第六界層と第七界層の間にある魔幻空間の門番の魔神たち。サードカン（右）は魔道門を守り、麻婁が遠隔操作する。魔風門を守るスケルデビル（左）はウマンカが乗る。それぞれ各階層のボス級魔神の改造型である。



エイリガン



スーパーコンボス

⬅魔天門を守るエイリガン（左）はギーカンの強化型魔神。スーパーコンボス（右）は第五界層のボス魔神であるコンホスの強化型で魔界門の番人であり、一卵性双生児のニオー・アニヤン、オトート兄弟が乗る。

⬇マミークラッシャー時



ファイヤージャック



カイサーヘラクロス

⬆どちらもゾロリの召使いサンチョ　パンダが搭乗する魔神。それぞれキングヘラクロス、ファイヤーパックを強化したホス級の魔神である。



ツインカーメン

➡全身ブランドで固めた魔神で怪傑ゾロリが搭乗する。破壊光線を出すヘビークラウンや、灼熱の炎を吐くマミークラッシャーなど多彩な技を繰り出す。

もあって、上の人が「来いよ」と言ってくれて、どこの会社に行ってもフリーパスでスルッと開発室や会議室、社長室にも入れたんです。

それが、ある時期からプレート付けて、みんなもうよく知っているのに、ノートに名前書いたりしないと入れないようになっちゃった。社長に会うのも秘書通しになって。

その頃からアイデアも規制されるようになって、会社はユーザーの傾向分析ばかりで過去を見ている。物語を作っているんじゃないんです。新しいアイデアを考える時代じゃなくなっちゃったんですね。「過去を分析するヒマがあったら、新しいものを考えろよ」と思うんですけどね。

井　売れるかどうかなんて、総合力と運ですからね。一人の力でどうなるようなもんじゃないですし。

広　だから、あの頃はメチャクチャ楽しかった。みんなファミリーみたいな感じでね。『ワタル』では、原作に名前を入れてくれたのもすごく嬉しかったです。おかげで、いろんな人に声を掛けられるようになりました。「これがヒノトというものか！」という経験をさせてもらいましたよ。「広井王子」を作ってくれたのは、サンライズとゲーム会社なんですよ。だから『ワタル』は、僕の生まれ故郷みたいなものなんです。



【　ドアクダー四天王　】



ドン・ゴロ将軍

防衛庁長官で虎王の教育係。怒ると鬼面のような姿になる。その正体は創界山聖龍殿の四武官の一人、銭武宝だった。

ドンゴロ

ドアクダー四天王の一人ドン・ゴロ将軍の魔神。ガノタイダーを上回る巨体で、これまで一度たりとて本気を出したことがないほどの実力を秘めている。鬼の姿に似て如意金棒や首領剣を振るう。頭部の首領牙狼角（トンゴロホーン）も強力な手強い相手である。

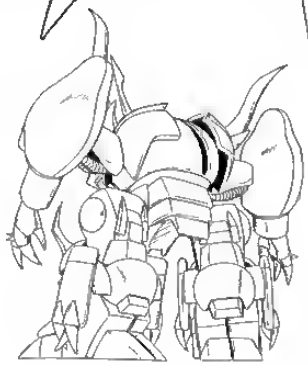






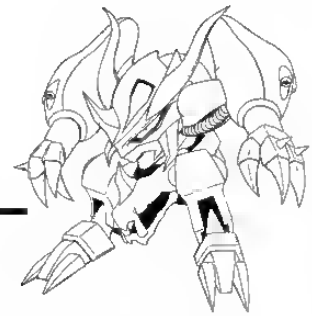
ガッタイダー





⬅🗑全長6.08mにもなる巨大な合体魔神。ドアクダー四天王であるザン三兄弟が搭乗する3体の魔神が合体してこの姿となる。まずは3体の魔神で敵を翻弄し、相手が弱ったところで合体して一気にトドメを刺す戦法が得意。物語の序盤あたりから登場し、最後までワタルたちを苦しめた強敵といえるだろう。

合体！



ボーディ

ザン三兄弟の長男ザン・コックが搭乗する魔神。カノタイダー合体時には頭部分が割れて第2の顔が出現！頭部と上半身になる。



ライター／レフター

ライターにはザン三兄弟の次男ザン・ゴロツキーがレフターには三男ザン・ギャノクが搭乗する。カノタイダー時には左右の脚に変形する。
※左の図版はライター。

ザン・ギャック



ザン・コック



ザン・ゴロツキー



ザン三兄弟

ドン・ゴロ将軍と並ぶドアクダー四天王と呼ばれる兄弟。名は体を表すを地で行く残念　残虐でゴロノキな兄弟たちである。しかしドン・ゴロと同様　その正体は聖龍殿の四武官だった。ドアクダーによって姿も心も変えられ悪行を働いていた。

僕たちの好きな
アニメの戦争

第2回 少国民世代と戦争

文　藤津亮太

TVアニメが勃興していく一九六〇年代の状況

TVアニメのスタート当初に人気を集めたのは『鉄人28号』や『エイトマン』といったSFヒーローものだった。しかし、それらの人気作品も1965年頃には一服。次に大人気を集めたのは、同年スタートの生活ギャグアニメ『オバケのQ太郎』だった。

しかし翌1966年からは今度は特撮番組（『ウルトラQ』『ウルトラマン』）が人気を集め、特撮番組の数が増加する。当然、子供番組を放送できる放送枠は限られているので、アニメの放送本数は1968年にいったん減ることになる。この段階で、1963年から始まったTVアニメ黎明期のブームは一時収束したと考えられる。

この収束期には、特撮による怪獣もの人気の〝余波〟の形で、特撮・アニメともに妖怪ものが人気を集めた。また『巨人の星』（1968年）、『あしたのジョー』（1970年）といったスポーツもの（俗にいうスポ根もの）も放送を開始している。そして、1972年秋には、現在のロボットアニメの原点となった『マジンガーZ』が放送を開始する。

このような状況の中で、アニメはどのように「戦争」を取り扱っていたか。

本連載第1回で書いた通り、戦中までのアニメが取り扱った「戦争」は自動的に第二次世界大戦（特に太平洋戦争）に限られていた。だが、戦後のアニメの中ではエンターテインメントの題材として「架空の戦争」も取り扱われることになる。ただし、なにをもって「戦争」と呼ぶか、という境界線は結構曖昧なものだ。たとえ戦争的なシチュエーションが登場しても、ジャンルがSFヒーローものであれば、物語はSFヒーローものとして回収されてしまうことが多い。特に、敵対勢力として登場する存在が、『鉄腕アトム』を例にとると、第56話「地球防衛隊の巻」、第84話「イルカ文明の巻」、第130話「火星の嵐の巻」といったエピソードは、異質な文化を持った集団との対立構図が登場するので「戦争」と呼ぶこともできそうだが、いずれも「国家（的組織）同士の衝突」としては描かれていない。

一方で第二次世界大戦についても、戦中とは異なる取り扱い方が登場する。それは「超技術」のブラックボックスとしての「戦争」である。

具体的にいうと『鉄人28号』（1963年）に登場する鉄人28号は、太平洋戦争末期に研究されていた秘密兵器がベースになっており、『ビッグX』（1964年）に登場する変身アイテム・ビッグXはナチス・ドイツの下で研究されていたという設定である。ここでは第二次世界大戦は、具体的な戦争としてではなく、SF的な世界観を成立させるための「設定」として用いられているのだ。これは漫画やアニメの対象である子供が戦後生まれで、第二次世界大戦の当事者でなかったことと関係があるだろう。

連載第1回でも紹介した通り、歴史研究者、成田龍一はアジア・太平洋戦争の語り方の違いに基づいて、次のような時代区分を提唱している。

ひとつめは、戦争が「状況」として語られた1931（昭和6）年～1945（昭和20）年。ふたつめが1945（昭和20）年～1965（昭和40）年。これは、戦争体験を有する世代が同様の体験をした世代に語りかけることが中心的だった「体験」の時代。みっつ目は、1965（昭和40）年から1990（平成2）年で、戦争体験を有する人が経験を共有しない人に語りかけていく「証言」の時代となる。そして1990（平成2）年以降は、戦争体験を持たない人々が多数を占める時代で、社会における集合的な記憶を形成していくことになる「記憶」の時代である。

この時代区分を踏まえると、TVアニメの歴史は「体験の時代」の末期に始まり、その勃興期はまるっと「証言の時代」に含まれることになる。そして実際、アニメの黎明期を支えたスタッフの多くは、戦争体験者であった。つまりある時期までアニメは、戦争体験者が作ったものを戦争非体験者が楽しむものでもあったのだ。これは典型的な「証言の時代」の構図といえる。

しかし戦争体験者といっても年代によって、その体験の意味合いは変わってくる。政治学者・丸山真男は1977年に「悔恨共同体」という概念を提案した。丸山は敗戦後に日本に珍しく「知的共同体」が形成されたことに注目し、その背景には敗戦直後の感情をベースにした「悔恨共同体」があると指摘した。丸山はそこに「将来への希望のよろこびと過去への悔恨が――つまり解放感と自責感とが――わかち難くブレンドして流れていた」と指摘する。

丸山は、その上で悔恨共同体の構成員たちを大きく3つの世代に分類した。ひとつは1910年代生まれの「戦前世代」、もうひとつが1920年代生まれの「戦中世代」、そして1930年代生まれが「少国民世代」となる。

丸山のこの整理は知識人を対象にしたものだが、その対象を知識人（論壇・文壇関係者）以外に広げても通用する部分は多い。TVアニメの黎明期を牽引した幾人かのクリエイターの生まれ年を参考までに挙げてみよう。

うしおそうじ（1921年生）
手塚治虫（1928年生）
芦川有吾（1931年生）
吉田竜夫（1932年生）
辻真先（1932年生）
西崎義展（1934年生）
高畑勲（1935年生）
松本零士（1938年生）
勝間田具治（1938年生）
ちばてつや（1939年生）

手塚治虫とうしおそうじが「戦中世代」で、それ以外は「少国民世代」である。

先述の成田は丸山のこの分類を踏まえて、戦時にもっとも幼い世代だった「少国民世代」の特徴として、次の三点を挙げている。

・（内面の葛藤は有しつつ）民主主義への信頼
・希望としての変革――「戦後」の解放感
・あらたな出発への意欲

もちろん個人差はあるが、これらの傾向は1960年代から1970年代にかけての、アニメにおける「戦





↑「遊星仮面」より　©エイケン

争」の取り扱いとも通底するものがある。少国民世代はアニメの中にどのような形で「戦争」の要素を取り入れたのか。

『ゲゲゲの鬼太郎』「妖花」と『遊星仮面』

とはいえ、その前に一旦、先述した「戦争要素はSFヒーローものとして回収されてしまう」「TVアニメの黎明期の作品は『証言の時代』の構図から生まれている」という2点にあてはまらない、例外的な作品を紹介したい。

まずひとつ目は、ヒーローものでありながら、戦争という大状況を扱った『遊星仮面』（1966年）だ。同作は『鉄人28号』（63年）、『遊星少年パピイ』（65年）に続き、グリコの提供で放送された作品だ。本作は直接的に第二次世界大戦に言及しているわけではなく、異星人との宇宙戦争を扱っている。

新たに発見された惑星ピネロンには、地球人とまったく同じ姿をしたピネロン人が住んでいた。唯一の例外は、ピネロン人のこめかみには十字型の「ピネロンマーク」があるところだけ。ピネロンと地球は友好関係になり、地球のロケット操縦士ヨハンセンとピネロン人のマリアは〝宇宙結婚〟で結ばれ、息子のピーターが生まれる。

ピーターが15歳になった時、悲劇が起きる。ヨハンセンが操縦し、危険な核物質を輸送していた宇宙船が爆発し、ピネロン側に多大な犠牲者を生み出したのだ。これを地球側の攻撃ととらえる人間が多かったピネロンでは、軍事局のホイヘンスがこれを機に独裁的権力を手に入れる。地球でも、反ピネロン感情が高まり、地球に滞在・移住していたピネロン人は強制収容所に送られることになる。ピーターの母マリアもまた強制収容所に送られてしまうことになる。

そして地球とピネロンは戦争状態となる。そんな中、「遊星仮面」と呼ばれる謎の少年が現われ、劣勢の地球軍を助け、ピネロン軍と戦うのだった。

構図だけ見ると侵略異星人から地球を守るヒーローものに見えるが、その背景になっている設定は非常にユニークだ。ピネロンという国家と戦争をしているという大前提がシリーズを通じて描かれているので、各話のエピソードがSFヒーローものとしてまとまっても、「戦争」という要素が薄まることはない。

また本作は、敵性外国人の強制収容など、戦時下においてどういうことが起きるかに触れている点も見逃せない。

例えば第18話「ピネロンマークに惑わされるな」は、ピネロン側の工作員が忍び込み、地球人のこめかみにピネロンマークを記していくというエピソードだ。地球側は、地球人に偽装していたピネロン人がいるとパニックになり、街は混乱状態になる。憎悪の火種があれば、真実とは無関係にマーク一つで簡単に憎悪を煽ることができるというシビアなメッセージが込められたエピソードだ。

シリーズ前半では、地球側の指揮官のピッツが反ピネロン主義の急先鋒として独裁者的に描かれており、そうしたキャラクター造形も、SFヒーローものよりも戦争ものを実感させる要素となっていた。

戦争を支えているのがどのようなメンタリティなのか。そこを折に触れて描くことで本作はSFヒーローものと戦争ものを両立させることに成功している。脚本を手がけた足立明は、1936年の少国民世代。足立は本作以外に『黄金バット』（1967年）、『妖怪人間ベム』（1967年）などを手がけている。本作のようなアプローチの作品は、その後もあまり例はなく、もっと注目されるべき作品だ。

そして、もうひとつの例外は1968年から放送開始となった『ゲゲゲの鬼太郎』（第1期）第32話「妖花」だ。「妖花」の原作は1968年3月に、『週刊少年マガジン』で発表された。いうまでもなく原作者・水木しげる（1922年生）は従軍し、左腕を失った経験を持っている戦中派世代だ。アニメは原作に簡単なアレンジを施して映像化している。

安アパートに一人暮らしをしている女性、花子。毎年夏になると花子が窓際に置いた植木鉢から、不思議な花が生えて咲き乱れるのだった。花子はこの花の正体を知るために鬼太郎に手紙を出す。鬼太郎たちは、南方の花だという情報だけを手がかりに、鈴の船で南方へ向かう。やがてジャングルの中でその花が咲き誇る大木を見つける。その根本を掘ると洞窟が現れ、その奥には、白骨死体があった。それは化子の両親だった。戦争末期、生まれたばかりの花子を船で逃した後、両親はここで玉砕したのだった。花は、両親の花子を思う気持ちの現れだった。

花子は、アニメでは少し幼く描かれているが、「23年前に死んだ両親」というセリフもでてくる、23歳くらいの大人である。視聴者と年齢が離れすぎるのを懸念したからこそ、原作では美人の大人に描かれている花子を、あえて少し幼く描いたのではないだろうか。

本エピソードのポイントは、作中で「戦争」がなにか、なぜ両親は南方の島にいたのか、玉砕とはなにか、といったことは一切説明がない。放送日が8月11日ということもあるだろうが、戦争にまつわる知識は、既に共有されているという前提で話が進んでいく。

結果として「戦争経験者が経験を共有しない相手に語る」という〝証言の時代〟の語り〟からは逸脱している。むしろこれは「戦争経験者が同じ経験を持っている相手に語りかける」という〝経験の時代〟の語り〟といった方がふさわしい。

この語りは意図的というより、戦争経験者がまだ多く存命で、視聴者である子供もなんとなくそうした知識を持っているだろうという前提の中で、たまさか成立したものだと思われる。ただそれだけに、戦後20年を過ぎてなお、戦争と現在を紐付ける力は強く、印象的な出来栄えになっている。脚本は辻真先で、辻は同年7月には、『サイボーグ009』で後述の「太平洋の亡霊」も書いており、オリジナル脚本である、こちらの方がずっと「少国民世代」的な〝証言の時代〟の語り〟になっている。

なお「妖花」はその後、第3期第71話、第4期第30話、第5期第96話、第6期第21話と4回アニメ化されている。時代を経るにつれて、語り口も「体験の時代」から「証言の時代」

へ、「証言の時代」から「記憶の時代」へと変化しているところが興味深い。この点については、連載の先で取り扱う予定だ。

平和への願いを描く『サイボーグ009』

「遊星仮面」は特殊な例としても、SFヒーローもの、あるいはロボットアニメのエピソードの中に第二次世界大戦にまつわる回想が出てくるのは、ない話ではない。

代表的なもののひとつの先述した『サイボーグ009』（第1期）の第16話「太平洋の亡霊」である。『009』は、死の商人「黒い幽霊団（ブラックゴースト）」によってサイボーグに改造された9人の男女が、脱走し、世界平和のために戦うというのが基本設定だ。原作では、当時進行中だったベトナム戦争を取り入れるなど、アクチュアルな要素も多かったが、アニメはアニメ独自の姿勢で戦争と向かい合った。

脚本の辻真先と演出の芦川有吾が揉み上げた、「太平洋の亡霊」のストーリーは大胆だ。旧日本海軍の連合艦隊が突如蘇り、アメリカ軍の原爆攻撃をものともせずアメリカ本土を目指し進軍していく、というもの。日本人が第二次世界大戦（太平洋戦争）で体感した「怒り」や「虚無感」とどう向き合えばよいかという点がテーマになっている。クライマックスでは憲法第9条がテロップで映し出され、「平和への願い」が強く打ち出される。

辻は「三十分という放送時間の枠で、精一杯自分なりのメッセージを送り出した。まだアニメというメディアの影響力に大人たちが気づいていない時代だったから、ああしたストレートな発言ができたのだと思う」（『TVアニメ青春記』）と記している。

そして辻と芦川は最終回「平和の戦士は死なず」でもコンビを組んでいる。こちらは東西冷戦を題にとっている。

繰り返される両国の領空・領海侵犯により、パブリック連合国とウラー同盟の間に緊張感が高まる。その緊張の影に見え隠れする謎の人形。対峙した009に人形は告げる。

「私は人間のいるところだったらどこにだっている。あるいは君の心の中にも住んでるかも知れんな」と語る人形。人形はかつてはヒトラーの側にもいたし、原爆を投下した米軍パイロットのそばにもいたという。

「（原爆を投下した）パイロットたち、平然としてるんだよ。その理由がまた最高に傑作なんだよ。大統領が許可して、司令官が命令したからなんだってさ。その一瞬間で、私は今までの千倍も強く大きくなれたんだよ」と。

原爆投下命令について語る部分は、1963年に哲学者ハンナ・アーレントが『ザ・ニューヨーカー』に連載したアドルフ・アイヒマンの裁判記録『イェルサレムのアイヒマン―悪の陳腐さについての報告』と同じことを言っている。

この最終回は、過去の怨念を描いた「太平洋の亡霊」と一対の関係にある。過去の過ちを反省することの先に浮かぶのは、「なぜ戦争は起きるのか」という問いだ。それは「恐怖と憎悪」であり、人形は自分がそれを焚き付け大きくする存在だと語っているのである。その「恐怖と憎悪」に理性で立ち向かうことこそが、やがてくる戦争を避けることができる唯一の手段――というわけである。

ここには先述した少国民世代の、戦争にまつわるメンタリティがしっかりと刻印されている。

1960年代の戦記ブーム

TVアニメが急速に増加していく1960年代だが、この時期は少年マンガ誌で、戦記ものブームがあった時期でもあった。

「1960年代少年週刊誌における『戦争』――『少年マガジン』の事例」（高橋由典、『戦後日本の中の「戦争」』所収）によると、1962年～1963年をピークとする前後4年ほどの間、週刊少年マンガ誌は頻繁に第二次世界大戦を特集し、戦記や戦記漫画を掲載した。

高橋はその原稿中で、戦記ものブームの中で取り上げられる内容が「非歴史的」であることに注目する。こうした記事で航空機、軍艦などが紹介される時、取り上げられるのはもっぱらスペックであり、それらが生み出されるに至った戦争という大状況や政治的経緯といったものの扱いが、まったくないか、あっても非常に小さいというのである。

高橋は1960年代前半に少年マガジンの記事に見られる「戦争観」を次のようにまとめる。

「①機能美の魅力に満ちたモノとしての兵器（戦闘機や戦艦）がつくる世界であり、同時に②歴史的文脈から遊離した兵器対兵器の一種のゲームでもあるが、その一方で③個人の意思決定の集積として、すなわち個人の道徳的な性質が浮かび上がる舞台としてながめられるものであった」（同原稿）。マンガ・コラムニスト、夏目房之介は『マンガと「戦争」』（講談社現代新書）の中で、1960年代の戦記マンガについて次のように語っている。

「六〇年代の少年誌の戦記マンガに限っていえば、そのほとんどは『戦争』というテーマの通俗化といえた。戦争というより、戦闘技術やメカへの単純な憧れを実名性（引用者注：戦闘機や現実の人物が作中に実名で登場することで生まれるリアリティ）でひきよせただけ」で、「むしろ読者たちは、野球マンガや忍者マンガと同じレベルで戦記マンガを読んでいたはずだ」。

「戦争の通俗化」というのは、これは高橋が指摘した内容を、別の言葉で表したものといえる。ちばてつやは、このブームの中で描いた『紫電改のタカ』（1963年）は、こうした「通俗化」に疑問を感じ、中盤以降に本人の戦争に対する思いを込めて作品を描くようになったという。

戦記ものブームは直接的にはアニメと結びつくことはなかった。TVという雑誌より公共性の強い媒体で、戦争を描くことへの抵抗感がまだ強かったことが理由と考えられる。

そんな状況の中、珍しくアニメ化された作品が1964年放送の『0戦はやと』だ。

制作はうしおそうじ率いるピープロ。原作の辻なおきも1935年生まれの少国民」世代で、原作は1963年から『週刊少年キング』で連載された。この企画は広告代理店からの持ち込み企画だが、「戦争もの」に対する拒否反応は強く、TV局の組合などから反対意見が出て、当初はTBSと交渉するもまとまらず、最終的に放送局がフジに決まるという、紆余曲折があったという。

アニメ第1話は、隼人をはじめとする、腕利き撃墜王35人が、日本の最南端にあるの島にあるイロイロ基地に集められ暴風隊が結成される様子を描く。後半は敵基地への攻撃が描かれるが、「敵」がどこの国かも明言されず、敵機に入っているマークも創作である。

少年漫画雑誌に限らず、1960年代後半になると、活字の世界でも戦記ものが人気を集めた時代でもあった。『民主と愛国』（小熊英二）によると、1960年代後半は戦争体験者による手記の出版ブームだったという。

「こうした戦記ものを分析した社会学者の高橋三郎は、『昭和四〇年代の現象』として、それ以前の戦争体験記に存在した『ある種の『凄み』が失われた』ことを指摘している。歴史学者の吉田裕も、海軍の戦闘機乗りだった坂井三郎（略）の回想録を分析して、1953年の『坂井三郎空戦記録』が1967年に『大空のサムライ』という題名のもとにリライトされたさい、『自己の戦争体験のようなとろとろとしたこだわりのようなものが消え』、代わって『日本一の勝負師』といった側面が強調

されていったことを指摘している」（同書）。

同書はそこで日高六郎の言葉を引用しつつ「戦争を知らない世代のみならず、戦争体験世代にとっても『戦争がすでに各人の体験と実感を超えた抽象物となりかけて』いたのである」とこの時期の状況をまとめている。

1971年の『アニメンタリー決断』は、こうした活字の世界の「戦記物ブーム」の流れを受けたアニメといえる。

同作は、戦記作家の児島襄を監修に立てた。第二次世界大戦中の日本軍の様々な決断に焦点を当てた非常にハードな内容で、「個人の戦争体験」というより「司令官の判断」に軸足をおいている。本作は、「働き盛り」の管理職、壮年層に向けた番組として企画がスタートしたという話もあるが、当時の壮年層というのはつまり、その大半が少国民世代である。そして戦争を伝えるというより、管理職たちに「司令官の決断」から学んでほしいという狙いもあり、これもまた「戦争が実感を超えた抽象物となりかけて」いたことの一事例といえる。

とはいえ、現実の戦闘・兵器を扱ったハードな内容にふさわしく映像もかつてないほどリアリズムで制作されたことの意義は大きく、精緻な画作りは、1972年の『科学忍者隊ガッチャマン』で描かれてたSFマインドあふれる重厚な画面へと繋がっていく。

ロボットアニメと第二次世界大戦の記憶

歴史から切り離され、メカのスペックと対戦、そこに浮かび上がる道徳性。1960年代に少年マンガ誌で展開された戦記ものが消費されたポイントは、実は「ロボットアニメの楽しさ」ときれいに重なる。

ロボットアニメの土台を形成したのは先にも述べた『マジンガーZ』（1972年）であるが、マジンガーZが強いのは「超合金Z」という優れた素材と、「光子力エネルギー」という素晴らしい動力源によるものと説明されている。光子力エネルギーを奪って世界征服を企むDr.ヘルは、様々な特徴を持った戦闘ロボ「機械獣」を送り込んでマジンガーZを倒そうとする。これがスペックと対戦の魅力に相当する。そして、その戦いの中で「恐怖に打ち勝つ勇気」とか「武士の情け」といった道徳が語られることになる。

つまりロボットアニメというのは、非歴史的な「戦記もの」が進化した一つの姿であるといえるのだ。

しかし、そうして生まれたロボットアニメの中に、時として第二次世界大戦という実際の歴史が召喚されてしまうことがある。そこではやはり作り手の少国民的な「願い」が顔を出すのである。

1974年の『ゲッターロボ』第20話「大空襲！突然の恐怖」は、主人公リョウが、ヒロインのミチルや弟の元気とともに、ミチルの母・和子の故郷を訪れるというエピソードだ。和子の帰郷の目的は、両親の墓への墓参だった。

和子が小学生の頃（つまり和子も少国民世代なのだ）、町が空襲に遭い、自宅は焼夷弾で破壊され母はそこで死に、なんとか助かった父も和子を助けて、機銃掃射に撃たれて死んだのだという。

脚本の田村多津夫（1932年生）と演出の田宮武（1933年生）は、ともに少国民世代で、米軍機の形状がかなり異なるなどのフィクション化も行われてはいるが、まさに少国民世代から見た「戦争体験」が素直に作中に盛り込まれていた。

1977年の『惑星ロボ ダンガードA』第24話「太陽と星のかけ橋」は、主人公サイドの司令官役に相当する大江戸博士がフィーチャーされたエピソードで「太平洋戦争の激戦地であった」という設定のパイサ島が舞台になる。

大江戸博士は学徒動員され、ゼロ戦の優秀なパイロットとして第二次世界大戦を戦ったという過去を持っていた（つまり大江戸博士は戦中世代に属する）。そんな大江戸のもとに、かつて戦ったアメリカ兵のジョン・グレイが訪れる。2人の間には、死闘を尽くしたものだけに生まれる友情が芽生えていたのだ。サブタイトルの太陽と星は、日章旗と星条旗を意味している。ジョンは仕事をリタイア後、自分の戦った戦地をめぐり献花をしているのだという。かくして2人はかつて互いに戦ったパイサ島へと向かう。

グレンと大江戸の男の友情は、ロマンの世界であり、これが戦争当時の悪い思い出を大きく包み込んでいる。実写フィルムを挿入して戦争当時が回想されたりもするが、戦争やそこが生んだ悲劇にフォーカスしきるのではなく、男のロマンに少し傾いているのが本エピソードの特徴といえる。

その上で、グレンがパイサ島が放置されたままなことを不満げに指摘すると、大江戸が「日本人は戦争を忘れるために努力をしたのだ」と苦渋を交えて語るなど印象的なシーンもあり、エピソードの最後は、核爆発によるきのこ雲と「あやまちは二度と繰り返しません」のテロップで締めくくられる。

脚本は馬嶋満。馬嶋の生年はわからなかったが、演出の勝間田具治は1938年生の少国民世代である。

このように1960年代から1970年代にかけてのアニメにおける第二次世界大戦の描写においては、少国民世代の存在が非常に大きいのである。

そして1974年には、「歴史から切り離された戦記もの」でありつつ、同時にどうしても「第二次世界大戦の記憶」を呼び覚まさざるを得ないエポノクメイキングな作品が登場している。

『宇宙戦艦ヤマト』である。



遊星仮面（1966年作品）全39話

思い出のアニメライブラリー
遊星仮面 DVD BOX デジタルリマスター版
●5枚組DVD
●価格 25,920円（税込）
●販売元 TCエンタテインメント
エイケン



ゲッターロボ（1975年作品）全51話

ゲッターロボ Vol.1～Vol.4
●DVD 各巻13話ずつ収録（Vol.4のみ12話）
●価格 9,800円（＋税）
●発売中
●発売元 東映アニメーション
●販売元 東映ビデオ



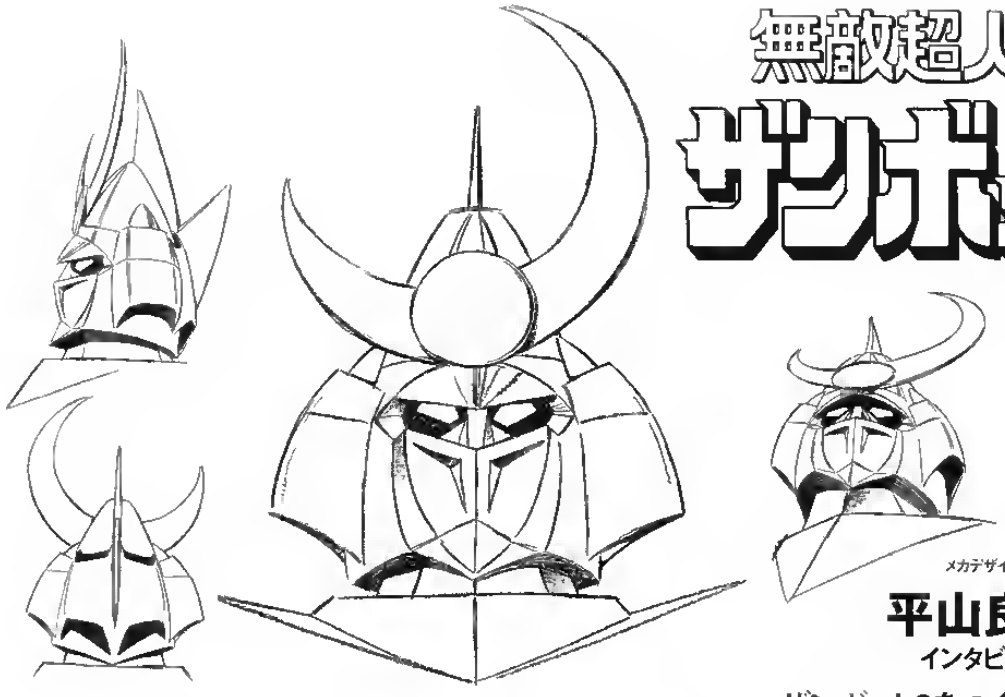
惑星ロボ ダンガードA（1977年作品）全56話

惑星ロボ ダンガードA Vol.1～Vol.5
●DVD 各巻11話ずつ収録（Vol.5のみ12話）
●価格 9,800円（＋税）
●発売中
●発売元 東映アニメーション
●販売元 東映ビデオ

※一部製品はすでに発売が終了している場合もありますので、ご了承ください。

無敵超人ザンボット3

スリー



©創通・サンライズ

メカデザイン

平山良二

インタビュー

ザンボット3をつくった男が語る ザンボット3ができるまで

『無敵超人ザンボット3』でメカデザインを担当された平山良二氏。実はこのお名前でクレジットされたのは『ザンボット3』だけで、以降は藤原良二のお名前で演出家として活躍されている。そんな平山さんにザンボット3のデザイン誕生の裏話に加えて、日本サンライズ企画室や富野喜幸（当時）監督の下で制作を行った、当時のスタジオの様子など興味深いお話を伺った。

漫画家志望だったがアニメ制作の世界に

――『無敵超人ザンボット3』でメカデザインにクレジットされているのが、最初のアニメ作品でのお仕事ですよね？

平山　はい、日本サンライズ（現・サンライズ）の企画室に入ったのがきっかけでした。でも企画室に入ったはいいのですが、最初は何もやることがなかったんです（笑）。後にサンライズの社長となる企画部長の山浦栄二さんは、いつも本を読んでいるだけで、しばらくは何も指示らしきものはなかったと記憶してます。

――企画室に入ることになった経緯はどのようなものでしたか？

平山　日本サンライズに入る前はある漫画家さんの弟子として、関係していたプラモデルシリーズの箱絵などを描かせていただいていました。そこを退職してアルバイトをしている状況だったのです。その時に箱絵を描いていたことで面識があった、タカラ（現・タカラトミー）の沼本青海部長（虫プロ出身でサンライズ創立メンバーの一人）の紹介で、日本サンライズに、という経緯でした。その時の身分は社員だったのかどうかなど、まったく覚えていない（笑）。ただ食えるだけの給料はいただけましたし、結婚を控えていて、給料はありがたかったんですよ（笑）。

――最初はどのような仕事を？

平山　それがまったくなかったんです。何の指示もされなくてただそこにいるだけ、雑談したりなど、そんな毎日でした。そうしたら飯塚正夫さん（後のサンライズ資料室室長）が「アニメのイロハを教えるから」と色々と面倒をみてくれたんです。飯塚さんには本当にお世話になりました。

そして飯塚さんの下で手伝いをして半年くらいでしたか、山浦さんからいきなり「ロボットを考えて」と言われたのです。そこで「何でもいいんですか？」と聞いたら「3体とか何体かのメカが合体するギミックを考えて」という話でした。描きながら成り行き任せで「ここにこの部分がはまって……、これが胸でこれが足で」とかやっているうちに、何とか上手くできたんですね。「できちゃった」という感じでした（笑）。

そこから細かい意匠のデザインは別として、「羽を付けてみよう」など山浦さんなどと詰めていって、一応合体できるという形が出来上がりました。その間に「タカラに行ってこれが玩具としてできるかどうか相談してこい」って言われてタカラに行ったのを覚えてますね。

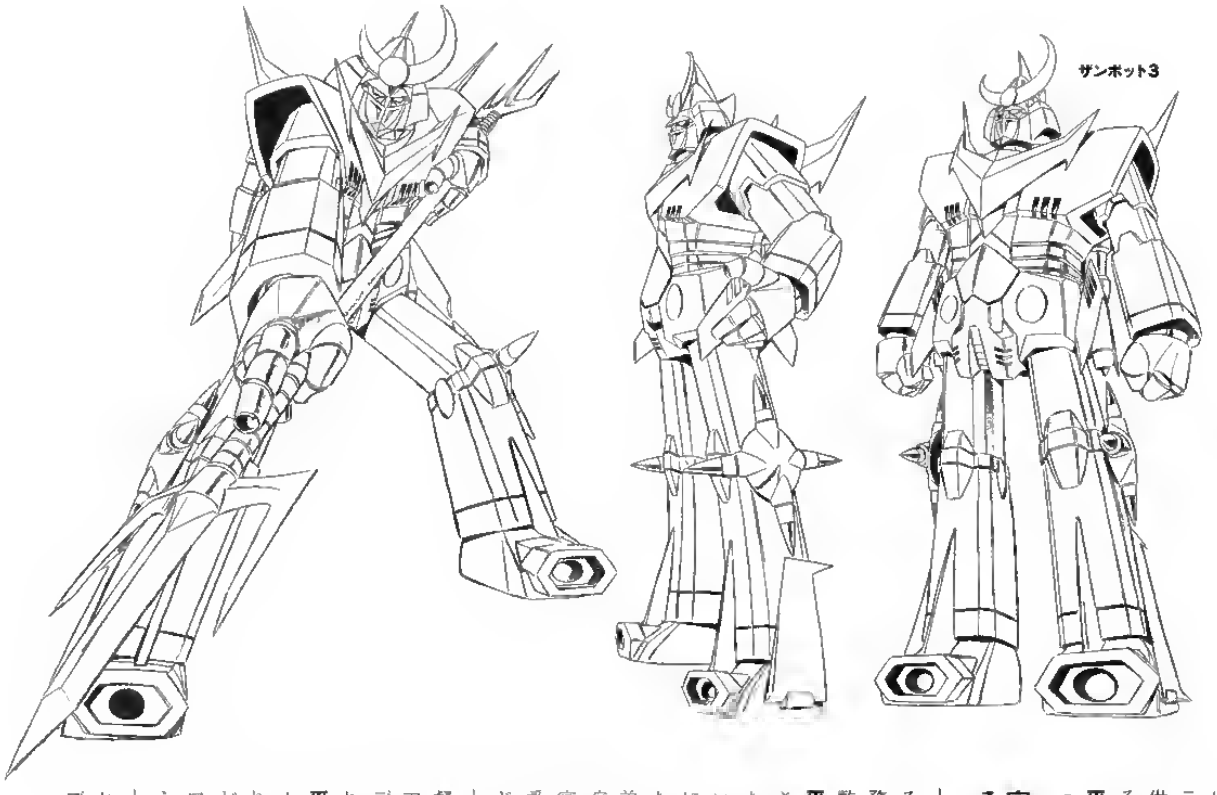
――まだ新入社員で、しかも20代前半、タカラにはお一人で行かれたんですか？

平山　そうなんです。誰も付いていってくれないんですよ（笑）。私一人で行って、「これはできる、これはできない」という感じでタカラの方の意見を聞いたりしました。そんなやり取りを経て、さらに煮詰めていって最終的に「きちんと合体できる」と確信した物ができあがりました。その段階で山浦さんから「頭部に三日月を付けよう」という提案があったんです。

当時はこうしたロボットは「左右対称でなくてはいけない」という不文律があったんです。これはアニメの作画の時に裏トレースして使えるようにということなのですが、これは裏トレースなし、ということで、少し斜めにした三日月を付けたわけです。

――基本的には戦闘機、戦車、大型飛行機が合体する構造ですが、他に合体するメカの種類は考えられたのですか？

平山　最初はどんなメカが合体して、とかいうのは決まっていなかったと思います。合体を考える中で、「これはこの形」というように出来上がっていったんです。そして「背中がデザイン的にさびしいからキャタピラを付けて、これは地中を行くメカにしよう」とか、メカの合体を考えていくのと同時進行で、合体するメカの種類や特性も決まっていった感じです。その中で飛行機、タンクという要望が出てきたと思います。



――『ザンボット3』のメイン玩具はクローバーでしたが、実際はタカラの子会社が開発してクローバーに供給する、という形のようですが、そのことはご存知でしたか？

平山　そのあたりの事情は、私はまったく知らないんです。

富野監督との出会い そして安彦さんの絵に衝撃

――ロボットのデザインをされている間に、『ザンボット3』の監督を務められた富野喜幸（現・由悠季）監督とはお話されましたか？

平山　富野監督はザンボットの監督さんということでスタジオ入りされた時に初めてお会いしたと記憶しています。その後、富野監督には演出について色々と教えていただきました。個人的に私は「富野監督の一番弟子」と思っているんですよ。当時、演出の滝沢俊文さんと冗談で「俺が富野監督の一番弟子」「いや俺が一番弟子だ」などと言いあっては日々じゃれあってたのが良い思い出です。

――アニメ制作が決まって、富野監督や「スタジオぬえ」などのアイデアも加わって、ザンボット3の意匠デザインが完成していったという流れですか？

平山　「スタジオぬえ」の高千穂遥さんや、宮武一貴さんとは直接やりとりはなかったのですが、制作進行などを通して、武器やデザインなどのアイデアを出していたいた、ということです。

――兜飾りを思わせる三日月ですとか、その後しばらくは日本サンライズのロボットのモチーフとなる「日本の鎧武者」というイメージは最初からあったのですか？

平山　山浦さんから「漠然としたデザインより、何かとっつきやすい、みんなが知ってるものを取り入れた方がいいよー　例えば鎧とかさー」と言われてその方向になったと思います。ともかく「合体できる」ギミックを考えるところから始まっていったので、意匠的なデザインはまだで四角い箱だけでした。そこに「この羽もう少し大きくしようか」など、いろんな人のアイデアが加わっていって完成していったという感じでした。

そしてアニメ化に当たって安彦良和さんがアニメナイズ（クリンナップ作業）されたのですが、その絵を見てぶっ飛びましたね。「こんなにカッコよくしてくれるのか！」って感じで。「すごい人がいるものだなー」と本当に思いました。安彦さんの方で「スタジオぬえ」のアイデアも取り入れたりもされたんじゃないかと思います。私はアニメのザンボット3については、合体ギミックなどの元になった絵を描くところまででしたので、三面図など、そのあたりは「スタジオぬえ」の方で描かれたと思います。

――ザンボット3のデザインですが、ロボットの中にもう一体ロボットがいる（ザンボエース）というのが衝撃的でした。

平山　まずロボットを作って、それを3体に分けたんです。その時に「この部分が引っかかる」だのなんだのやっている内に、自然に「これ人の形になるよね」ということで作っていったと思います。「首はここから出せばいいんじゃない」とか、簡単に言ってたと思いますが、玩具では「どうするのかな？」と気になりました（笑）。

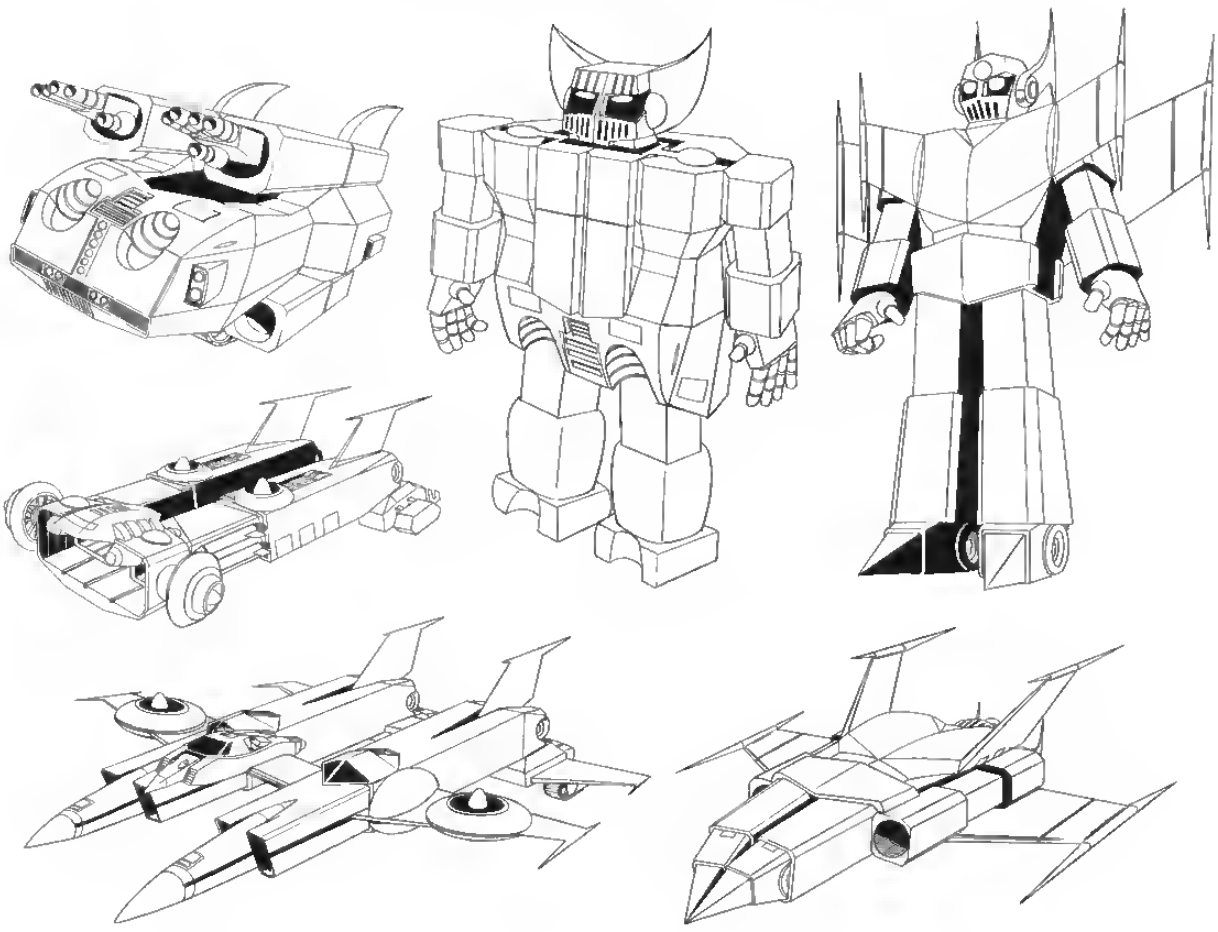
――仰る通りで、当時のロボット玩具で合体可能な物は、高価格帯のデラックスな商品なのですが、アニメの画に比べてちょっとカッコ悪いんですよね。でも当時、機構を玩具で実現でるだけでも「デラックス」でしたし、実際当時、大勢の子供が欲しがりました。それもこういった開発の手順があったからなのですね。

平山　ギミック優先で作っていくと、どうしてもスタイルなどは崩れてしまいますよね。でもアニメの疑似体験を玩具でできるというのは、やはりよかったんでしょうね。

――当時、日本サンライズでは東映動画（当時）の下請けという形で『超電磁ロボ　コン・バトラーV』や『超電磁マシーン　ボルテスV』を制作している頃だと思うのですが、それらの経験について、情報のフィードバックなどはありましたか？

平山　やっているのは知っていましたが、スタジオが別ということもあって、設定などの情報はほとんどなかったんです。ですので合体ロボットやその玩具についてもまったく知らない状況でした。だから最初は「3つ合体させればいいんだろ」くらいの軽い気持ちでいたんです（笑）。それだけに後でアニメになった『ザンボット3』を見て、本当に驚いたというわけなんです。ラフデザインなども色々と描いた記憶はあるのですが、どの絵を自分で描いたかはもう覚えてなかったりします。

ザンボエース、ザンブル、ザンベースのデザイン案



『ダイターン3』で絵コンテと演出をいきなり担当

――その後、企画室で平山さんはアニメにどのように関わっていかれたのですか？

平山　アニメの制作に入ると、ロボットに関しては私の仕事は終わってしまったのですが、スタジオが開設された時に「今度はメカデザインやってよ」と言われたんです。そこでジープとか車とか普通のメカに関してやらせていただきました。SFのメカなどは「スタジオぬえ」さんの担当でした。その後『無敵鋼人ダイターン3』の時には、セル画のクリンナップなどの手伝いをしていたんです。その時に「演出って自分にもできるのかな？」と思い富野監督とプロデューサーの渋江晴夫さんに相談したんです。すると「コンテ描いてみるか」と言われて……。今だったら、なかなかなれるものではないですが、当時はよかったですね（笑）。

本番用のシナリオをポンと渡されて「1ヵ月やるからコンテ描いてこい」って言われたんです。何とか見様見真似でやっていったので、ひどい出来だったのは当然だったのですが、富野監督は「最後までやってきたのは認める」と仰ってくださいました。それが『ダイターン3』の第9話「おかしな追跡者」、コマンダー！フランゲンが出てくる回だったと思います。

――クレジットでは絵コンテだけでなく演出もですね。

平山　そこから藤原良二の名でやらせていただいているのですが、いきなり絵コンテと演出を一緒にやらされたんです。

――もちろん、ほぼ初めての経験ということで、どなたかに教えてもらうことはできたのですか？

平山　演出の山崎和男さんや広川和之さんなどに相談し、教わりながらやりました。富野監督からは、絵コンテに関して注意されたのはイマジナリーライン（人物の位置とカメラ位置の関係）についてだけで、他は教えてくれませんでした。なので後は本当に見様見真似でした。アニメのイロハについては、私なんかより専門学校を出た人の方がよっぽど知っていましたよ。撮影技術についてなども、怒られながら日々覚えていくという感じでした。その後、企画室から演出へ、ということになっていったんです（笑）。

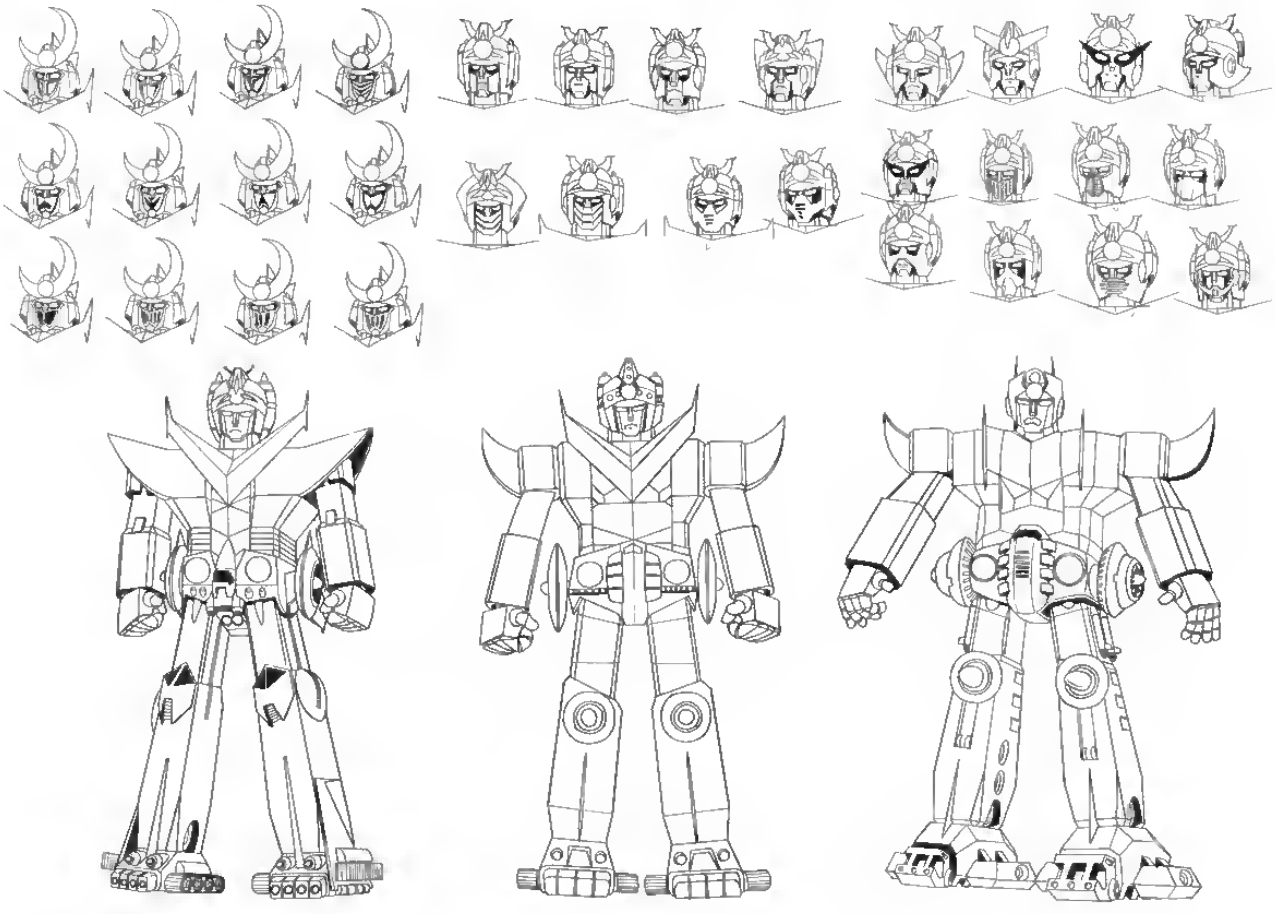
――元々演出を志望されたということですか？

平山　いえ、そんなことはなかったんです。元々私は漫画家志望で、そのために先ほどお話したように、ある漫画家さんに弟子入りしたのですが、まったく漫画は描かせてもらえず、プラモの箱絵ばっかり描かされていたんです。そんな中でアニメにも興味を持っていて、というのが日本サンライズに入る動機だったかもしれませんね。メカやロボットは嫌いじゃなかったので、この経験が『ザンボット3』の時に生きたといえるかもしれません。

富野監督の横で学んでいった演出

――そして『ダイターン3』以降、

ザンボット3の頭部デザインとロボットデザイン案



富野監督の下で演出を学ばれ、その後の『機動戦士ガンダム』でも、演出や絵コンテのスタッフのローテーションに入られていますね。

平山　もちろん学校のようにいちいち教えてくれるということではないです。机を並べて富野監督の横でずっと作業をやっていましたから、それが勉強でした。

　富野監督はこちらがどんなコンテを出しても半分以上ご自身で直してしまう方です。絵コンテマンは誰でもそうだったのではないかな。貞光紳也さんなども「ほとんど直されたよ」って仰ってましたから。『ダイターン3』については、ほとんど直しはなかったのですが『ガンダム』については、ほとんど描き直しされました。「富野監督の絵コンテは他の人と違いますよね」と聞いたことがあるんです。

　富野監督は「それに気付く人は少ないんだよね」と仰っていたように記憶しています。当然、当時の私にわかるわけもなく、ただ漠然と「なんか違う」ぐらいに感じてただけなのですが、富野さんは「実写志向」だったと伺った記憶がありましたので、「アニメのレイアウトより実写の撮り方をなさっていたのかな」などと思いましたが、未だにわからないままです。

――お話を伺って当時のアニメの企画が生まれていく現場の雰囲気に触れることができました。現在ですと、メカデザイナーは独立して仕事をされている印象がありますが、当時は様々な方がデザインやアイデアに関わっていたのですね。

平山　その後、他のスタジオで仕事をするようになって、私はすごく寂しかったんですね。当時の日本サンライズではワイワイ夜遅くまでダベって、その中からアイデアを作っていくというのがありました。原画さんを追いかけ回す制作の人の車に同乗し、荷物運びなどの総務みたいなこともやりましたしね。一応、出社時間と退社時間は決まってはいたのですが、ほとんど守る人はいなかったです。でも、それでいてとても楽しかったんです。

――フリーになるにあたって、ためらいとかはありましたか？

平山　それはなかったですね。山崎さんや広川さんなどもフリーでしたし、ほとんどの人がそれでやっていましたからね。

――藤原良二さんとして演出家になられて40年ですが。

平山　アニメの環境もかなり変わりましたね。最近のデジタル化による変化は特に顕著ですね。均質の画で画作りの効率も上がっているのですが、アニメーターの個性が線の均質化によって失われていくのはつまらないですね。金田伊功さんや佐々門信芳さん、安彦さんもそれぞれの線を持っておられましたし、それを楽しめました。また、それらの人は演出しなくても場面を作ってくれるんです。絵コンテを渡せば、そこから意図を汲み取って演技をさせてくれる。「すごい」と思いましたね。

――お話しいただいたことを踏まえて、また『ザンボット3』を見直してみようと思います。ありがとうございました。

フルメタル・パニック！
Invisible Victory

●公式サイト
http://fullmeta-iv.com/
©賀東招二・四季童子
KADOKAWA ／ FMP!4

構成・文／ H2R

FULLMETAL PANIC!
フルメタル・パニック！ Invisible Victory

シリーズ最新作として、13年ぶりのアニメ化を果たした『フルメタル・パニック! Invisible Victory』。ついにレーバテインも登場し、今後の展開についても期待が高まっている。今号では『IV』の放送終了後ということで、原作者である賀東招二氏、中山勝一監督をお迎えし、CGによるAS描写のポイントや、メカニックシーンの見どころを伺った。



原作・シリーズ構成・脚本
賀東招二
監督
中山勝一
インタビュー

意識したのは『フルメタ』らしさASらしさ

系譜を受け継ぐことでASらしさが沸き上がる

――まず『IV』におけるAS（アーム・スレイブ）を構築する過程で、どのような点を意識されましたか？

中山　純粋な継続作品ですから、「これまでのシリーズから基本設定は外れない」という点を意識しています。いきなり「違うシリーズが始まった」と受け止められても困りますからね。初はモデリングからスタートしましたが、ASの簡易モデルを作って、それを海老川（兼武）さんや渭原（敏明）さんにチェックしてもらい、作業を進めていくという流れです。初の頃はまだまだでしたが、徐々にいい感じになっていきました。

賀東　まず原作のメカ設定が存在しますし、アニメでもこれまでに作られた設定類は、それなりの量がありましたからね。ですから、それほど方向性に齟齬はなかったと思います。

――ASごとの特性は、どのように再現しているのでしょうか？

中山　3Dのアニメーターさんと打ち合わせの際に話すのは、第三世代や第二世代らしい動きという基本的な部分です。そこから具体的な指示を出すというよりは、アニメーターさんに委ねている部分は大きいですね。その後実際に上がってきたものに対して、こちらでジャッジするという形です。

――賀東さんも立ち会われていましたか？

賀東　いえ、今回はそういった点については完全にお任せしています。――世代によって、アクションの振れ幅があるのもASらしさですね。

中山　ベリアルやレーバテインのような特殊なASであれば、ケレン味のふり幅は最大限でOKです。第4話のベリアルなどはわかりやすいでしょう。逆に第3話のベヘモス戦については、もう少し泥臭く、ミリタリー色を強くするような感じです。シーンや機体によって、ふり幅は変化させて対応していますね。

賀東　そのあたりのバランスは、うまくハマった気がします。第8話で第二世代AS同士が戦闘していますが、M9やアーバレストとは明確に違う動きでしたからね。

――「歩く・走る・ジャンプする」という動作が、昨今のアニメロボットにはない雰囲気を出していましたね。

賀東　そうですね。サベージなどの第二世代はそこまで速く動けませんし、高く跳べません。第二世代がしても、それはハイジャンプですから。

中山　基本は走るだけです。ただM9になると、急激に俊敏な感じになるのが世代の差として伝わってくると思います。第7話のサベージとM9の戦闘はわかりやすいですね。

賀東　第7話はかなり違いがわかるエピソードでしょうね。サベージも跳びますが、低いしゴロゴロ転がるぐらい。でもM9は思いっきり空中に跳んで、ひねりを加えていますからね。

――登場するASの種類が増えると、その差がわかりやすくなりますね。

賀東　特に同じサイズで世代が違うと、わかりやすいでしょうね。最初の大規模な戦闘でいえば第3話のベヘモス戦ですが、これは怪獣と兵隊



サベージカスタム
『ブラックロック』

第二世代ASをベースに、様々な装飾が施された闘技場のカスタムAS。海老川氏をはじめ メカデザイナー陣の手で仕上げられており、それぞれの個性が溢れている。こうしたノリを許容するのも、ASらしい点だろっ。

の戦い（笑）。第4話でようやく「AS同士の戦闘がどういうものか」という点を感じていただけたのではないかなと思います。

――機体ごとに細かい特徴をよく再現されている印象がありますね。

中山　細かい描写はアニメーターさんのお力ですね。こちらが気付かないところまで拾ってくれているので、本当に助かります。闘技場の試合シーンで手がピクピクする動きを入れてもらったり、本当に細かく再現してくれていますね。闘技場のパイロットたちって、昔は兵隊だったと思いますが、戦争が終わって食いっぱぐれて流れ着いたという感じで。彼らは完全な素人ではないけど、戦闘は経験しているという雰囲気がよく出ていると思います。

賀東　そうそう、ASは操縦の仕方や構造もあって、擬人化の芝居ができるロボットですからね。

中山　シナリオにも書いてある描写については、実際に拾っていますね。

賀東　はじめてシリーズを見るファンの方は「あれ？」って思うかもしれませんが、動きをトレースしているから、むしろそうなっちゃうんです。操縦者がワッハッハって笑うと、機体も笑うんです（笑）。

――（笑）。

中山　後方を確認するにしても、普通は後ろの映像がモニターに表示されて、振り向かないのが普通なんでしょうけどね。ASは実際に振り向いて、後ろを見るのが「らしい」のかもしれません。

ASのサイズが生み出す独特のメカ描写

――劇中の描写では、機体のサイズと市街地戦の雰囲気がよくマッチしていた印象です。

賀東　第4話の普通の住宅街で戦う描写はよかったですね。同じサイズで日本の市街地戦といえば『機動警察パトレイバー』がありますが、また違う雰囲気でかなり面白かったです。

――ECS（電磁迷彩システム）があると、市街地でも隠密行動ができるという点は、映像の可能性の幅が広がりますね。

賀東　第3話のシナリオでは、（ECS状態のアーハレストが）小さな小石ぐらいのかけらを近くのバトカーのボンネットに落として、警官が「？」ってなるシーンという想定でした。でも出渕（裕）さんが人分派手にしてくれて、面白かったです（笑）。

中山　市街地戦でいえば、ナムサク編（5話～8話）で電柱をどうするかが問題でしたが、よく見て頂けると何気に描いているんです。絶対に電柱には引っかからないですけどね（笑）。

――ナムサク編はアニメ化されたことで、ビジュアルイメージが明確になりました。

賀東　原作ではあまりはっきりと描く気持ちはなく、やんわりと東南アジアというイメージでした。想定したのはタイとラオス、ミャンマーの国境地帯あたりですかね。ただ、アニメにする以上は明確にしないといけませんから、今回は決め込んでいます。特にポイントになったのは、看板の文字ですね。

中山　当初は英語表記だけでしたね。

賀東　ところがジーベックにタイ人のスタッフの方がいらっしゃるとのことで、「じゃあタイ語にしよう！」という流れになりました。ちゃんと監修していただけるのであれば、「ASの部屋なのに、焼肉って書いてある！」みたいなことは避けられますからね（笑）。

――（笑）。看板といえば、ASのスポンサーロゴも驚きましたね。

中山　闘技場で戦うということで、一応競技じゃないですか？　選手ごとのカスタム機があるなら、F1みたいにスポンサーが付いていても面白いんじゃないかって。

賀東　思い付きで言ったら、想像以上に伊藤（敦）プロデューサーが食いついて（笑）。「やりましょう！」という流れになりました。

中山　シナリオの段階でそういう話になっていましたね（笑）。

賀東　それこそ世界観が壊れかねないロゴが張られるわけですけど、まあご愛敬でということで……。模型メーカーさんなどが本当にああいう違法競技場に出資するかといえば、絶対にありえないでしょうけど（笑）。

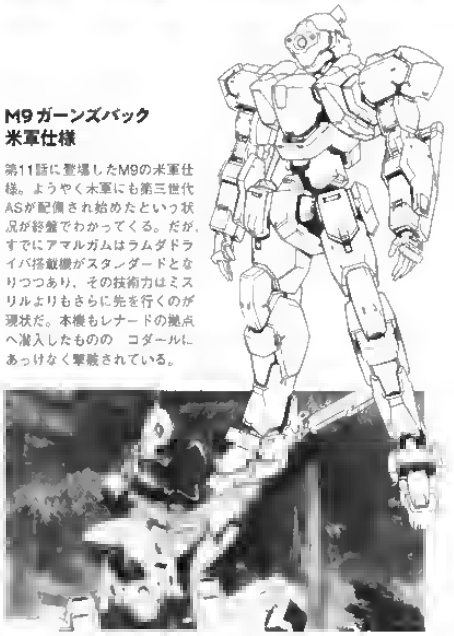
――闘技場のカスタム機も、とても多くの機体が登場しますね。

中山　第8話でも同じ選手の機体が出てくるということで、GOサインが出せました。1話でしか使わないようでしたら、さすがにあれだけのバリエーションは出せなかったです。

――第6話のサベージの整備シーンは、かなり力が入っているシーンだと感じました。

賀東　これは実際にグッドスマイルレーシングさんに取材させてもらって、参考にしたシーンです。ASとレーシングカーは大分違いましたが、雰囲気は出せたのではないかなと。シナリオで書いた時も、整備シーンはわりとダラダラと長めに書いていたんです。まさかそのままやってくれるとは思いませんでしたが（笑）。

中山　やりますといった手前、やらないわけにはいかないですからね（笑）。ここは吉田英俊さん（第6話絵コンテ担当）が相当頑張ってくれ



M9ガーンズバック
米軍仕様

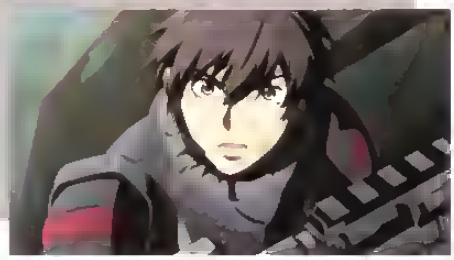
第11話に登場したM9の米軍仕様。ようやく米軍にも第三世代ASが配備され始めたという状況が経緯でわかってくる。だが、すでにアマルガムはラムダドライバ搭載機がスタンダードとなりつつあり、その技術力はミスリルよりもさらに先を行くのが現状だ。本機もレナードの拠点へ潜入したものの　コダールにあっけなく撃破されている。

episode 9-12

ついに開始されるミスリルの反抗作戦，テッサたちが独自にアマルガムの足取りを追う一方，重症を負った宗介もレモンたちの協力で回復しつつあった。そして宗介はレナードの足取りを追って，メキシコのニケーロにあるレナードの拠点を目指す　一方，アマルガムも一枚岩ではなく，レナードの拠点を防衛するという名目で、ミスタ・Au（ゴールト）も抹殺部隊を差し向ける。ニケーロを舞台にして展開するミスリルとアマルガムのAS戦　レーバテインの劇的な登場など　クライマックスにふさわしいバトルが展開される。







魔剣の咆哮





ARX-8 レーバテイン

全高　8.7m　重量　10.3t

アーバレストのAI　アル　を搭載したミスリル製試作AS　試作大出力ジェネレータの搭載によ　て　アーバレストをしのくほどの運動性を発揮　さらにラムダドライバの多兵装化により単機で戦況を覆すほとの性能を発揮する　たがその反面　ECSは非搭載　電子戦装備のスペクはM6レヘルてあり　僚機とのテータリンクか不可欠てあるなと　とても扱い難い機体となっている　たが　そうしたマイナス要素を払拭するほどのホテンシャルかあり　ニケーロでの初陣てはコタールタイプ3機　ヘヘモスタイプ3機を撃破するなど　圧倒的な性能を見せた



⬆　トの制御による2本の補助腕　胸部に格納し　敵機の背後を突く攻撃も可能

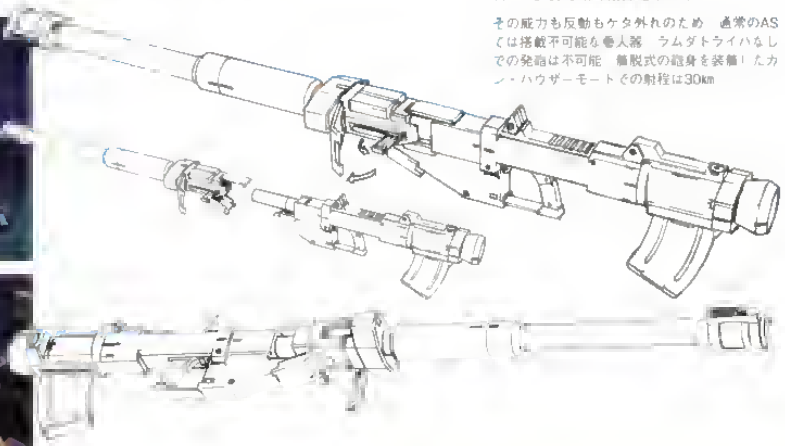


⬆ラムダドライバ発動時には　コタールの攻撃をしのぎ　ベヘモスの1500トの荷重にも堪えしのいだ

WEAPON





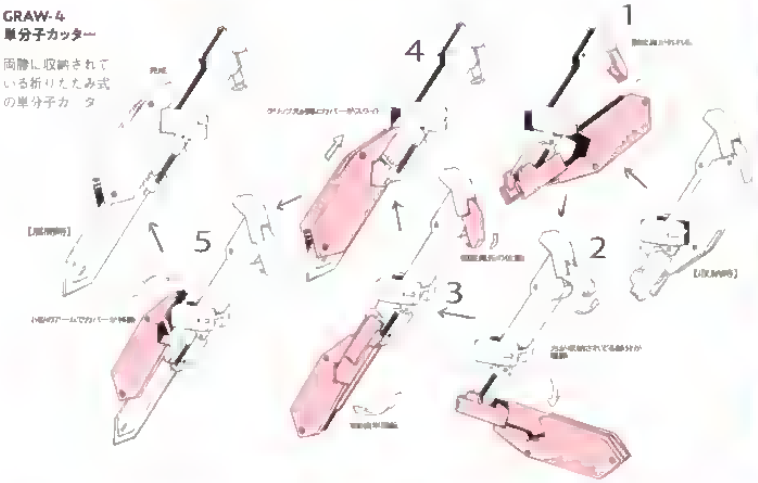


165mm多目的破砕榴弾砲 デモリッション・カン

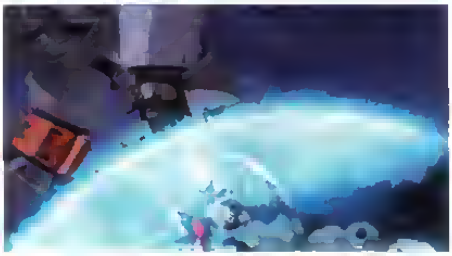
その威力も反動もケタ外れのため　通常のASでは搭載不可能な重火器　ラムダドライバなしでの発砲は不可能　着脱式の銃身を装備！　カン・ハウザーモードでの射程は30km

GRAW-4
単分子カッター

両腕に収納されている折りたたみ式の単分子カッター







M9 ガーンズバック
全高　8.4　重量　9.5t

こスリルが使用する第三世代ASM6の発展形ではあるが　動力源にバラウムリアクターを搭載し従来のカスタードインエンジン機体よりも　安定性や静粛性　高出力化を実現。また高性能AIやECSの搭載とい　た最新技術も投入されている　ミスリルにいち早くE系列ンリ　ズが導入され　米軍なとも導入を開始している





M9D ファルケ
全高　8.4　重量　10.3t

M9のD系列として派生したAS当初はラムダドライバの搭載も予定されていた　ウルズ1のヘルファンカン・クルーノーの搭乗によ　て　ミスリル崩壊後の重要な戦力とな　た　ニケーロにあるレナ　トの拠点を襲撃する際にも　マオ　クルノの寝地に駆け付けるたがラムダドライバを搭載するエリコールとのスペ　ク差を埋すのは難　く寝地に追い込まれる



て、ご自身も車が好きな方なので、「どうなっているんだろう」って入念に調べていましたね。サベージのエンジン自体に関しては、デザイナーの渭原さんにデザインをお願いしています。

賀東　渭原さんは本当にV型エンジン好きなんですよ（笑）。しかもディーゼルのV8ですからね。エンジンの型式は指定しませんでしたが、サベージの中身を一番知っているのは渭原さんですし、そこはもう完全にお任せでした。

――たしかにスペース効率を考えるとV8は理にかなっていますね。

賀東　ずっと前に最初のアニメ版であるGONZOの『フルメタル・パニック！』（無印）のパッケージでも、整備中のサベージを描いてくださって。こちらが何かを言ってもしょうがないので、渭原さんにお任せしました。シナリオにも「渭原さんに頑張ってもらえれば（こ）」と、書きましたからね（笑）。

中山　解体シーンでもマッスル・パノケージがドンと落ちるシーンがあったりと、面白い描写ができたと思います。

たとえ報われなくても細部まで描くしかない

――メカ描写全般で悩んだ部分は？

中山　排炎の問題かな。これもどうするか悩みましたが、最終的に今回はナシで行きました。アリにすると、常に地面に転がっていないといけませんからね。「さっきはあったのに今はない」といった、テクニカル的な問題が起きやすいんです。

賀東　そこはケースレス弾を使っているということにさせてもらいました。

――設定的には問題はありませんでしたか？

賀東　物によって違いますからね。たとえばM9が使っているライフルは薬莢が出ない設定ですし、M9のチェーンガンも排莢せずに、そのまま弾倉に戻っていく。一方でアーバレストのボクサー（57ミリ散弾砲）という散弾砲は、薬莢がある設定です。まあアニメ的にはないほうが楽なんです（笑）。

――たしかにそうですね。でもお約束として欲しいという気もします。

賀東　レーバテインのデモリノショーンガンも薬莢式ですが、これは一発芸という位置付けで排莢させていますね。

中山　やっぱり根底には排莢させたい気持ちがありますからね。みんな「機動戦士ガンダム」第1話のザク・マシンガンのドラム缶みたいな薬莢のイメージが残っていますからね（笑）。

――ASの登場機体数も多いのですが、武器数も多いですよね。

中山　ええ、でも武器関係はもれなく使っています。特に第3話、第11話で絵コンテをお願いした出渕（裕）さんはメカデザイナーということもあって、「設定は使ってあげないと！」という気持ちが強いみたいで（笑）。

賀東　実は出渕さんにまだお会いできていないんですよ。「ASってどうでしたか？」と、ぜひお聞きしたいですね。サイズ的にはレイハーと一緒ぐらいですが、ケレン味という部分でもかなり違いがありますので。楽しんでいただけたなら良いなぁと思っています。

中山　出渕さんの回って、実はメカ要素が増えているんですよね。打ち合わせの時の出渕さんからの一言で「妖精の目」のギミックも増えましたし。ベヘモスのサーチライトもそうです。「サーチライト出てもいいですか？」ってコンテに描いてあったことがきっかけで、実際に変更しました。

賀東　もう「どうぞー　どうぞ！」という気持ちでした。ただ、さすがにコンテ上でレナードが猫を抱いていたのには驚きました（笑）。猫を飼っている設定はなかったので。

――でも面白いですね。レナードの雰囲気として、そういう感じがあります。他にもメカ的に設定が変化した部分はありますか？

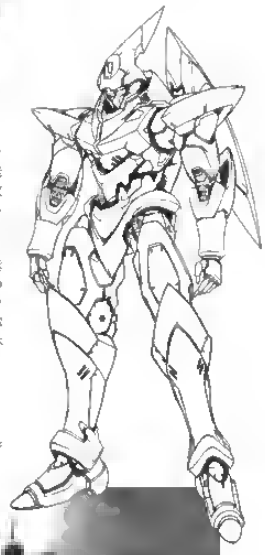
賀東　細かいところですけど、ダナンの飛行甲板のハッチでしょうか。以前は大きなハノチが左右に開く設定でしたが、いつの間にか8枚ぐら

⬇M6の第二世代というハンデをものともせず　マオのM9とのコンヒネーションでコダールを撃破する宗介。主に宗介がラムダドライバ機を引き付け、その隙にマオが単分子カッターで機体を両断。両機のコンヒネーションにより、2体を撃破している。



M6A3
ダークブッシュネル

Rk-92サベージと同じ第二世代型のAS。動力源はカスターヒンエンジン。A3型は海軍特殊部隊で運用されるバリエーションであり　M6では最高水準の機体。ロイ　ノールズが伝手で入手し、宗介の搭乗でニケーロへの潜入作戦に使用した。



Plan 1065 エリゴール
全高　9.1m　重量　10.8t

アマルガムの第三世代ラムダドライバ搭載型ASで、コダールの発展形。コダールにあった頭部の放熱策はブレード状タイプに変更し放熱効率が向上していると考えられる。ニケーロでは、リー・ファウラーが搭乗する近接戦闘型の紫色の機体　サヒーナ・レフニオの電子戦に特化した白色の機体　ウィルヘルム・カスパーのスナイパーライフルを装備した赤色の機体が登場する。

⬇マオたちのM9を圧倒するエリコール。第三世代ASではあっても、もはやラムダドライバ非搭載型で挑むのは無謀なのかもしれない。



トゥアハー・デ・ダナン

ミスリルが保有する強襲揚陸潜水艦。これまでのノリーズにも登場してきたが、今回のインタビュー中にもあるように、甲板ハッチが緻かく8分割化されている。以前までのハノチ2枚タイプよりも、使い勝手がいいと考えられる。



FULLMETAL PANIC!
フルメタル・パニック! Invisible Victory

**フルメタル・パニック! Invisible Victory (IV)
Blu-ray/DVD BOXで
メカニックシーンを振り返る!**

本作のBlu-ray/DVD BOXのリリースがすでに始まっている。特製ブックレットや映像特典　オーディオコメンタリー、オーディオドラマ「踊るベリー・メリー・クリスマス」全12話収録CD集などを収録。BOX1、2は好評発売中、3は9月26日発売。



いに分割して開く設定になっていました（笑）。

中山　今回は細かく分割するということで、劇中でもそのようなギミックを入れていますね。ハッチが閉じた後の格納庫の照明については、実際の資料を参考にして、西井（正典）さんと相談しながら決めていきました。

――終盤になるにつれ、アクションやティテールが増していきましたね。

賀東　第11話でクルツ機が頭部を破壊されていて、ライフルのセンサーで周囲を見る描写はいいですね。こういう細かいメカシーンは見ていて楽しいです。

中山　やると大変なんですけど、あると嬉しいんですよね（笑）。

――そういう細かいところが、メカの魅力なんですよね。最近のロボットアニメは、少しキャラクター劇にシフトしているので、メカファンとしては嬉しいです。

賀東　まあ『フルメタ』はやるしかないですからね。たとえば『TSR』（フルメタル・パニック! The Second Raid）の第1話でも、相当がんばってメカ描写をやっているんですよ。でもあの当時ですら、「あまり報われないなぁ…」と感じていましたから、最近の傾向として細かい描写が重視されないのはしょうがないかもしれません。まあ別な作品はやらなくていいかもしれませんが、『フルメタ』はやります。

――CGのメカシーンで難しいポイントは、どのようなところですか？

中山　CGのメカで手間がかかるところといえば、壊れ設定ですかね。今回は海老川さんに壊れ設定を作っていただきましたが、結局は登場する回数とコスト的な問題でどれだけ作りこめるかが決まっていく感じです。徐々に壊れるシーンなら最初にもっとも壊れた状態にして、そこにパーツを付け足していきながら逆回しで見せるようなこともしています。

賀東　特にM9とコダールはよく壊れますね。

中山　あとは第4話のアーバレストのダメージは代表的なシーンですね。腕が取れ、脚が取れていくわけですが、3Dモデルに対して手描きでダメージの表現を入れています。今回は結構描いてもらったので、助かりました。

賀東　本当に贅沢ですよね。

――あとは車絡みのシーンが多い印象ですね。

賀東　現代劇なのでどうしても車は切り離せないですね。

中山　舞台設定が1999年ですから、モデルのデザインはできるだけ2000年以前の雰囲気にしています。

TVシリーズのメカ描写として基準になるということ

――全体の構成については、原作の長編第7巻～第9巻までが描かれましたが、これは当初から想定していたことでしょうか？

賀東　さすがに『IV』はレーバテインを出すところまでは何とか進めるという意図で、原作1巻分＝アニメ4話という構成以外の選択肢はありませんでした。これが原作1巻の5～6話にすると、ナミが死んで「続く！」か、宗介が致命傷追って倒れて「続く！」しかなくなってしまいますから。すぐに次のシリーズをスタートさせることができる状況しゃないと厳しいです。

中山　かなりキツキツでしたね。今までの『フルメタ』的なこともやる余裕なかったですし。

賀東　余裕があったら「3分でわかるこれまでの『フルメタ』」みたいな動画は作りたかったですね。

――最終的に主人公が最後に出てくる、という構成も、昨今のアニメとは違う展開ですね。

賀東　そもそも『無印』の時代から、アーバレストが出てくるのは第6話ぐらいでした。玩具などの製品類の販促映像ではなくなった時代の作品ですから、そういうことができたのかもしれません。

中山　他のASの人気があることも大きいですね。アーバレスト以外でも、ベヘモスが好き、サベージが好きっていう方たちがいらっしゃいますから。メカの人気は、いい意味で分散していたんしゃないかな。

賀東　あとはキャラクターとドラマで引っ張っていけた部分も、大きかったと思います。もともとロボットがメインじゃない、という感じで見て頂けている方もいましたから。

――シリーズ構成以外のお仕事としては？

賀東　基本はシリーズ構成でしたが、最後にやった作業は総集編ですね。最初に30分ぐらいの映像がきて、これを「20分にしてください！」という依頼で。さすがにコレは苦しかった（笑）。昔、『装甲騎兵ボトムズ』の総集編をよく見ていたのですが、本当に参考になりました。アニメの総集編は飛ばして見るタイプだったのですが、自分がいざ総集編を担当することになった時に、「よく考えてみたら、総集編をしっかり見たのは『ボトムズ』だけかも」と思い出しました。その記憶を頼りにナレーションを入れていたので、しゃべり方がキリコの独白っぽくなっているかもしれません（笑）。

――（笑）。中山監督は様々なロボットアニメに参加されていますが、本作はどんな印象でしたか？

中山　作品の世界観ごとにメカのポイントは違いますが、ASに関してはベースとしてリアル志向の空を飛べないメカ、飛ぶにしても跳躍ということで、作劇的には結構ひと手間かかる作品という印象があります。

――『IV』の放送は終了しましたが、TVシリーズのCGメカとして、かなりの域に達していたという印象を受けます。

賀東　8メートルのロボットのディテールは、正直これ以上描いてもしょうがないところまで来ているでしょうね。もしこれ以上加えるとしても、細かい傷や汚れになるでしょう。

中山　今回はアップショットに関しては、すべて手描きでディテールを加え、ロングショットでは割り切って手を入れていません。ロングショットでは結局（線が）つぶれてしまうので、あまり手描きで加えても意味がないということもありますね。まあそこはTVシリーズゆえのカロリー的な問題もあるので、もし劇場版ということなら相応のクオリティでやることになるでしょう。

賀東　これからもCGのロボットアニメが今後も増えていくことかと思いますが、その進化の途中で『IV』は基準の1つとなる作品になった気がします。これを元に、もっと発展したCG描写が見れたらいいですね。『IV』ぐらいのCGの勢いで、「これでローラーダッシュ主体の描写をやったらどうなるだろう？」という夢が広がりました（笑）。

中山　ローラーダッシュ、ASに付けておいて欲しかったなぁ（笑）。

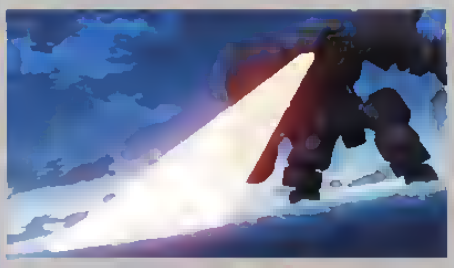
一同　（笑）。

episode 1-4

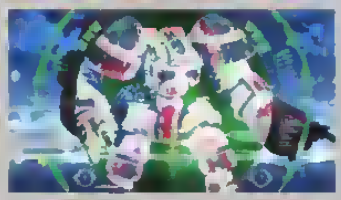
宗介の通う都立陣代高校、およびミスリル本拠地であるメリダ島に　アマルガムの脅威が迫る。そのため陣代高校周辺での市街地戦と、メリダ島の攻防戦という２つのメカニックエピソードを描き、非常に見応えのある序盤戦となっている。



⬅他機体を抱えて大きくハイジャンプするという何気ないシーンも　第三世代ASたから可能となるアクション　第二世代との対比で　そのポテンシャルが浮き彫りになる



⬇ヘヘモスの脅威はなによりもラムダドライバ「妖精の目」により可視化されたとはいえ　大きなハートルであることに代わりはない　それゆえ「いかに注意をそらすか」というアプローチで舌戦を行うものの。警戒に突破することは難しい



メリダ島の死闘

一緒でも苦戦するヘヘモスが3機もメリダ島に襲来　テッサの指示のもと　マオ　クルツらミスリルAS部隊はM9で対抗するも　ラムダドライバ搭載のヘヘモスに苦戦　M9でもこの世界では相当な高性能機体だがそのすごさはここではなく　後半で存分に感じられることになる。賀東氏もインタビュー中で語っていたように　メリダ島の戦いは異種格闘技的なもの　とはいえ　これもASが持つ懐れ幅の広さといえる



➡アーバレストをしのぐヘリアルの登場により　序盤から苦戦を強いられる宗介。これまでの物語の流れがあるとはいえ　アーバレストが再起不能となるまで破壊されてしまうショッキングな展開に





街が戦場になる

西東京で展開する戦いは　「これぞASらしさ」という印象を受ける。ECSを作動させながら　8m級のロボットが縦横行動を行う様子は壮力的だ。そして繰来するコダールと　学校を舞台にしたヘリアルとの闘い。TVシリーズのロボットアニメで　これほど濃く市街地戦が描かれたことはあまりなかったのではないだろうか。



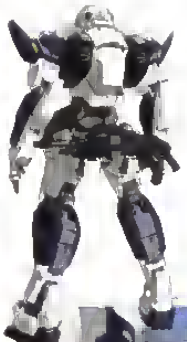
Plan1055 ベリアル

アマルカム製の第三世代ラムダドライバ搭載型AS　実質的にレナートのテスタロッサの専用機　第三世代ラムダドライバ搭載機「あるアーバレストを圧倒するほどの性能を持つ



ARX-7 アーバレスト

M9カーネズバークの試作機をベースとして　ミスリルが開発した第三世代AS。同機種では　唯一のラムダドライバ搭載機とされる。M9と共通性がある一方　ラムダドライバの搭載による専用パーツも多く　稼働時間もM9より短い　かなめを載うために東京に繰送されるが　レナートのヘリアルの前に完敗し　残骸の中から回収されたコアユニットとAI「アル」はレーバテインに移植された





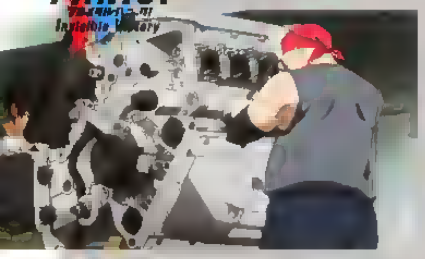


Plan1501 ヘヘモス

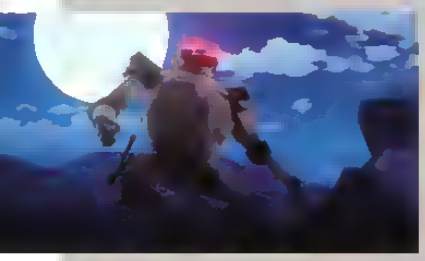
アマルカムの超大型AS　40mというASの常識を超えた超大型の機体であり　その巨体をラムダドライバで維持し「いる。第三世代ASでも　ラムダドライバを突破し（撃破することは非常に困難　3機編成による運用が基本となっており　メリダ島やニケーロにも襲来した

episode 5-8

ミスリルが崩壊し　かなめを奪われた宗介は、アマルガムの足取りを追ってナムサクの闘技場に紛れ込んでいた　闇バトルに参加するために、闘技場のチーム「クロスボウ」のメンバーとして加入。連戦連勝を続ける宗介は目を付けられるが、念願の闇バトルへの参加へ近づいていく。



↑サベーノクロスボウは当初ボロボロだったか　メンテナンスを経てアーバレストカラーへとリニューアル。第6話で描かれたオーバーホールシーンは、インタビュー中にもある　こだわりのシーン



↑ナムサク編の主人公機は　間違いなくサベーノ　クロスボウ。第二世代機とはではなく　M9すらも撃破したのは機体の性能ではなく　宗介の腕前だ。アクションや戦闘の流れさえ工夫すれば　サベーノのような量産機でも十分面白いロボットアクションが作れるという好例だろう





←様々なメーカーのロゴを背負った　個性的な闘技場チーム所属のASたち。こういった「遊び」ができるのも　闘技場という舞台なればこそ　CGメカは種類が増えることでモデリング製作のコストに響くが　第8話でも使用することでコストを分散している



Plan1056 コダール

アマルカムの第三世代ラムダドライバ搭載型AS　頭部の通撃のようなパーツは放熱機カウルンが搭載！　ウェノムとして恐れられていたが　徐々に量産が進められ　脅威は広まっている。



Plan1211 アラストル

アマルカムの対人用第三世代AS　全高２m程度の超小型AS　サイズ的に直接建造物内に侵入可能で　通常サイズのASとは異なる危険性を秘めている　主な任務は要人誘拐や暗殺　対人戦で　マスターの命令によって行動する。

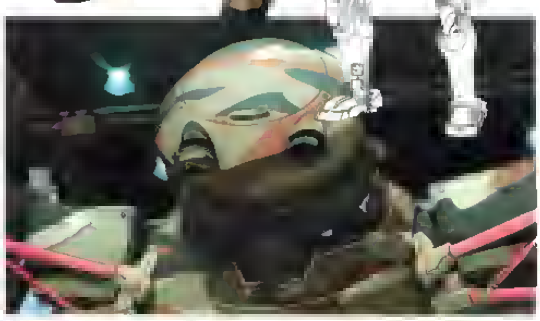


Rk-92 サベージ

主に軍側諸国で運用されるノ連製第二世代AS。非常に生産数が多く多くの紛争地域や闘技場などでも必ず見かける機体である　クロスボウが使用していたRk-91は　Rk-92のカスタムエンジンではなく　ティーセルエンジンを搭載する　当初は迷彩カラーでカメラも片側は民生品というボロボロの状態だったがのちに大改修を受ける。



Rk-91 サベージ







重神機パンドーラの世界

重神機 パンドーラ PANDORA

河森正治総監督による最新オリジナルアニメーション『重神機パンドーラ』。独創的な設定と新たな変形メカニックをはじめ、魅力的な世界観が描かれている。果たしてこのような世界観はどのように生まれたのだろうか？　今回は河森正治総監督から、本作の作品成立の背景やデザインのプロセスをうかがった。

重神機パンドーラ 総監督 河森正治 インタビュー

ロボットアニメが勝負になる土壌

――『重神機パンドーラ』は、これまでのロボットアニメとはまた異なる雰囲気を感じさせます。本企画は、当初からロボットアニメとしてスタートしたのでしょうか？

河森　『パンドーラ』のベースになったのは、もともと映画用で考えていた別企画で、ロボットアニメではありませんでした。どちらかといえば、変身ヒーローやダークヒーローものに近い方向性の企画だったんです。

　昨今はオリジナルのロボットアニメを作ること自体、なかなか難しい状況ということもあって、かなりのリスクを負わなければなりません。『ガンダム』や『マクロス』といったシリーズ作品以外は、なかなか受け入れてもらえないという厳しい状況がありますからね。

――時代にそぐわない部分もあるのでしょうか？

河森　そうですね。ゲームが進化していく中で、ロボット的で複雑なデザインのキャラクターが、派手なアクションができるようになった時点で厳しいのは感じていました。また、今後はＡＩがさらに普及し、無人機が一般的になると『ロボットを操縦する』ということすらも、子供にとっては「古臭い」と見える時代がやってくるかもしれません。

――ですが最終的には本作ではロボットを取り入れました。

河森　現在のロボットアニメは、マニアックなジャンルであることは否めません。できれば幅広い層に見てもらえる作品を作りたいので、ロボットを出すかどうかは最後まで悩ましいところでした。ただ、本作のビジネスパートナーである中国サイドとしては、「それでもロボットでやってほしい」と言う。たしかに中国や世界のアニメ人気を見てみると、日本とはサイクルが若干異なっていて、ロボットアニメはまだ可能性のあるジャンルなんです。

――『パンドーラ』に登場するロボットは、どのような方向性で描こうと思われましたか？

河森　自分は毎回違うことをやりたい性分ですし、セオリーを崩したいタイプ。ですから、普通にロボットアニメを作るつもりはありませんでした。そこで『パンドーラ』におけるロボットはあくまでビークル、道具という役割に徹しています。パンドーラというエキスパートチームの物語の中で、彼らが使う特殊なガジェットという存在ですね。パンドーラは、ロボットに乗って事件を解決することもあれば、生身や頭を使って解決する回もあるのは、それが理由ですね。

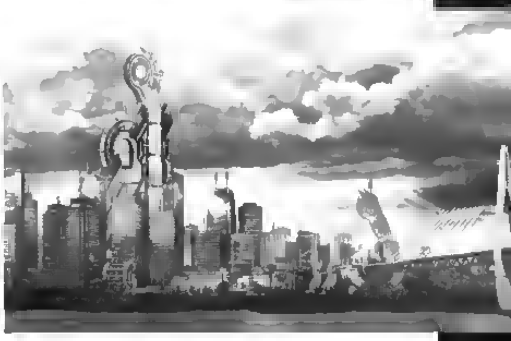
　ただ、昨今はアニメをジャンル分けする傾向にありますから、そこで「ロボットが出るから見ない」と判断されてしまうと厳しいですね。

――ロボットの存在が、確実に排除

「バントーラ」世界観の背景

西暦2031年に翔龍市で発生した大規模リアクター事故、通称「翔龍クライシス」は、各地に進化フィールド（ERフィールド）を発生させた。同フィールド内ではこれまでの生物進化の常識が覆り、機械と生物、有機物と無機物、植物と動物などの垣根が消失し、純粋により強力な進化＝強進化を追い求めたＢＲＡＩという生物が誕生する。ＢＲＡＩの出現により、航路・海路の寸断、ＢＲＡＩが発する進化共鳴波の影響による通信障害　ERフィールド内で発生した土壌の変化によって農作物が大打撃を受けるなど、これまで人類が構築してきた社会システムは壊滅的な被害を受けることとなった。現在でもERフィールドは拡大の一途をたどり、ＢＲＡＩも急速な進化を遂げる中で、各国は国としての体制を維持することが困難な状態に陥る。そのため、都市独自の政治体制、食料の生産能力や防衛力を確立した「絶対防衛都市」を中心とした社会が各国で確立しつつある。





ネオ翔龍

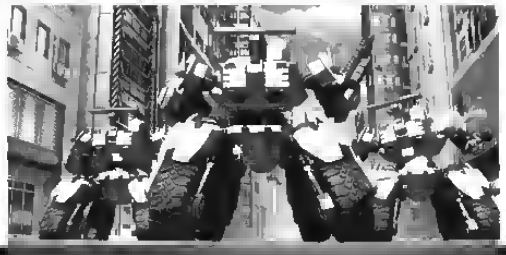
MOEV　Multipurpose Organic Evolution Vehicle

この世界における対ＢＲＡＩ用兵器の総称。ＢＲＡＩを根絶させるほどの兵器の運用が不可能となった時代において、人類が生活圏をぎりぎり確保するために存在する武器という位置付け。運用に多大なコストがかかるような緻密な兵器ではなく、ポジション的には軍用車輌に近い。もともとは翔龍クライシス以前の新機動兵器開発構想から開発が進められてきた兵器だったか、同事故によって計画は頓挫。その後　ありふれた個体のＢＲＡＩを生体パーツとして転用することで、実用化を果たした。ＢＲＡＩのパーツは筋肉やフレーム、装甲など多岐に渡るが、相応の加工技術を持つレベルの都市でなければ、加工やメンテナンスを行うことはできない。また機体自体がＢＲＡＩへ進化してしまう懸念から、AIによるサポートは最小限にとどめられているため、ある意味アナログな兵器といえる。各防衛都市の「都市防衛軍」の戦力の中心となるほか、各都市から「ＢＲＡＩ狩り」のライセンスを交付されたバウンティハンターなどが使用する。なおライセンスを受けたバウンティハンターは、都市への滞在許可が降り、MOEVの補給やメンテナンスも保証される。

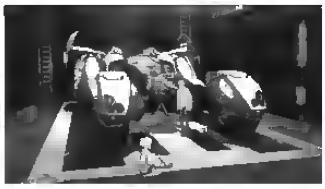
一般普及型MOEV

通称　陸戦型と呼称されるMOEV。絶対的な性能よりも、生産性や運用性、コストを考慮されている。そのため大量生産が可能となり各絶対防衛都市の重要な戦力となっている。個々の性能では大型のＢＲＡＩには対抗できないが、物量を展開することで都市への侵攻を阻止する。



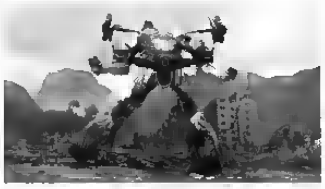


MOEVの形態



ビークル・モード

MOEVの基本形態である車輌　ビークル形態。本形態でも、ある程度の能力のＢＲＡＩであれば対応は可能。本来はこの形態のみでＢＲＡＩに対応する予定だった。

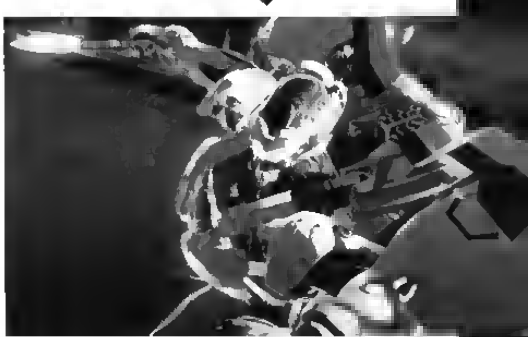


アタッカー・モード

対ＢＲＡＩ用の形態。ＢＲＡＩのパーツ（筋肉やフレーム）を移植する際に　偶発的に誕生したモード。手足があることで軽度の増調戦が可能となり、汎用性も拡大し、予測不能な存在であるＢＲＡＩに対抗することがある程度は可能となった。武装は通常火器のほかに、ABI弾（対ＢＲＡＩ弾）も使用できる。

テラロイド・モード

レオンが開発した多重次元増幅システム「ハイパードライブ」を搭載することで、進化を果たしたMOEVの人型モード（もともとMOEVには人型へ変形する構造はない）。ハイパードライブによる多重次元効果によって、増殖リンクされた多重次元の数量だけ攻撃力の無限増大、被ダメージの無効化が可能となる（あくまで理論上。パイロットのコンディションや精神状態に左右される側面がある）。ハイパードライブの効果によって、異常強進化を果たしたダークドライブ搭載型ＢＲＡＩを撃破することも可能となった。だが度重なる多重次元リンクの副作用の結果、レオンたち人間には訪れなかった超進化をもたらすことになる。



材料になってしまうわけですね。

河森「ロボットアニメ」というカテゴリーで認識されてしまうと、ロボット好きファン以外には広がりづらいというジレンマはあります。これが「マクロス」などのシリーズものなら、「ロボットが出るから見ない」という壁をやすやすと突破しやすいんですが、オリジナルでは非常に難しい。ただ、「バンドーラ」本編で描かれているように、人間とロボット、生物と機械などのカテゴリーで話をしてもしょうがない時代が到来するのは避けようがないことです。それは実感としてありますね。

常識をズラしてジャンルを排除する

――主人公のレオンが20代という点も、とても興味深い点です。

河森　そもそもティーンエージャーがロボットアニメの主人公になるのは、少年の未完成で弱い部分を補うという構図があります。ただ、中国、そして世界での配信を前提として考えると、「ティーンエイジャーが主人公」という作品は結構珍しい。そこで今回は20代の主人公にしたわけですが、今度は「強い大人が強いロボットに乗る」ことになって、ロボットに乗る意味が薄くなってしまう。最初から主人公が強い状態ならアメコミですから、それでは自分たちがやる意味はないわけです。その突破口として、今回は完成された単独のヒーローではなく、「チームもの」として、それぞれの欠陥や弱点を補うという形にしていきました。

――日本での常識をズラしていった

チーム・パンドーラ

ネオ東京において、ダークドライブ由来のこれまでにはない数々のB.R.A.I事件に対応するために組織された特殊チーム。都市防衛軍とは指令系統が異なり、市長であるセシルに権限は一任されている。そのため元バウンティハンターや軍人を中心に構成され、使用する機体も独自色が強いものとなっている。レオンがハイパードライブを持ち込んだことで、戦力的に都市防衛の要となっていく。

P1

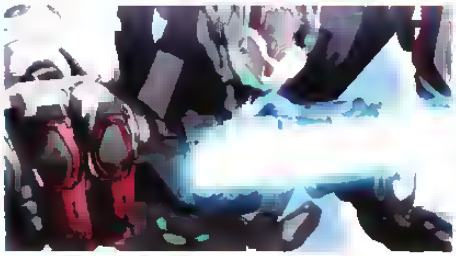
コードネーム [illegible] 高速多目的車輌型のMOEV [illegible] が飛躍クライシス後 ハイパー [illegible] フのテストベ トとして使用されていた機体。もともと正式生産はされなかったプロトタイプである レオンはあくまで本機を他のハイロ トに託そうと考えていたが ハイパードライブへの適合性からやむなく自身が搭乗することになる基本は肉弾戦 戦闘を行う

テラロイト・モート

アタッカー・モート

ビークル・モート







テラロイト・モート

P2

コードネーム ハント フ2 元軍人で狙撃手であるダクが駆るMOEV ヘ ス機体である機動戦闘ハイク型に スナイパーライフルを装備することで独自のカスタマイズを施した 機動性自体は戦車輌の中でも随一で P1よりも優れている側面ものちにハイパ トライブ装備型となり テラロイト モートへの変形を実現 人型化 よって アタッカー モートでは完全にダクの意図を再現できなかった狙撃性能の向上に加え 多重次元効果 よって弾道や弾道の変化も可能とした



アタッカー・モート

ビークル・モート

スナイパーライフル

テラロイト・モート





ビークル・モート

P3

コードネーム ハントーラ3。MOEVの中でも珍しいVTOL型。クイニーはP3のヘース機体をもとに 自身が操る空神拳をアタッカー・モートでの格闘戦仕様に特化した機体へのカスタマイズを試みていたが 構造上不可能であった だがテラロイト・モートへの進化を実現したことで 自身の動きを100%トレースすることが可能となり 宿敵であるワン 最機と対峙した

アタッカー・モート

ライフル

河森正治デザイン稿

ここでは重神機デザインも担当した河森正治氏によるデザインを公開。異なる3種類のビークル、変形しやすさを考慮したという狙いが各機体から見て取れる。

P1は肉弾戦を中心としたアクションを重視した結果　河森正治氏のデザインの中では非常にマッシブなフォルムとなっている。また、車の完全変形メカという意味では、河森氏がこれまで手掛けてきた「ジャイロゼッター」のギルティスや　グッドスマイルカンパニーのGearTribe 初音ミクGTプロジェクト 2014Ver などの系譜にある。



P2は、河森氏としては珍しい装甲バイク型。だが同じ陸戦車輌型のP1とは明確に異なるデザインとして完成されており、変形後の狙撃型というキャラクターづけもメカニックの魅力を引き立てる。



P3は飛行型メカとして、すでに一般にも認識されてきたマルチコプター型を採用。マルチコプター型は変形へのしやすさという点でもポイントだったという。女性らしい動きやカンフーアクションという点を意識して、P1よりもスリムなデザインが特徴。



結果なんですね。

河森　日本は特殊ですからね　ハリウッド映画の公開時のランキングでもアメリカはほぼ連動するのに日本はまったく連動してませんよね　これは世界全体でもここ、日本は良くも悪くもガラパゴス化してる気がします　それを逆に日本らしさやユニークさと感じ取る人も世界にはいますから、そのあたりの配分バランスは難しいですね

中国的要素が強いのは、そうした事情もあってのことでしょうか？

河森　当初から全世界向けということで　最初は中国的な雰囲気を取り入れることは意識していませんでした　ただ実際に日のあたりにすると、中国の進化速度に日倒されるんですよ　ここ数年で生態系を激変させるパワーのイメージは、まさにここにありますね

それほど急激に成長しているんですね。

河森　中国には33年前に初めて訪れ、以降も何度か行きましたが、最低でも2回はまったく別な国に変わる印象があります　ちなみに、初年ぶりにワンストンへ行く機会がありましたが、日本よりも変わってなかったので驚いたくらいなんですよ　日本やワンストンの変化の少なさと、中国の変わりようの違いには驚きます　中国はインフラ整備においてなかったこともあって、より先端の技術を導入できたのが大きかったでしょうね

日本から見ているだけでは、わからない部分も多そうですね。

河森　日本のメディアは、中国のおかしなところだけを取り上げていますけど、実際に行くと驚きますからね　たとえば新幹線にしても、東京の路線図のように中国全土に新幹線網が張り巡らされていて、上海の駅に行けば新幹線だけで20番線以上のホームがありますから　上海モーターショーにしても、あまりの規模に日倒されますよ　世界の自動車マーケットが東京モーターショーを相手にしていない一方で、上海モーターショーには欧州の大部分のメーカーがこぞって参加しているというのが現状です　さらに中国にある無数のメーカーも参加して、世界で最大規模のモーターショーになっている中国車も数年前までは明らかに劣っていましたけど、最近はデザイン面でも大差なくなっていますからね　衝撃はテスラもよく見かけますし、とこのホテルにも給電スタンドがあるんです　もちろん、様々な技術やクオリティ面では問題も感しますけど、いまだに止まらない中国の勢いは、まさにＢＲＡＩの進化そのものに思えるんです

世界観の要求から導き出されたデザイン

今回はメインで3タイプのヒークルが登場していますが、これはどのような理由でチョイスされたのでしょうか？

河森　まず飛行機はハルキリーと被ってしまうので、最初に除外されますね　笑　そこからイメージできるのは自動車、バイク、そしてこいつ（ハンドヘルド）、飛行タイプ、ヘリコプターでは面白くありませんし、幸いにも今は一般の方もドローンタイプのマルチコプターを「空飛ぶ形」と認識し始めていたのはよかった　それなら　他の人がやる前に作ってしまおう　と思ったのがクイニーの乗るＰ3です　結局、何でもアリなら、どんな形でも飛ばせるデザインにはできるんですでも根拠のある形を変形させないと、変形の魅力が出ませんからね　本当はもう一体、ケイン用の重武装トレーラータイプも考えていたのですが、結果的に3タイプのみとしました　ＭＯＥＶは全機変形機構も異なりますので、時間的に厳しかったですね

3タイプの変形メカのデザインは、かなり時間がかかりそうですか。

河森　当初は変形機構はナシという想定もしていました　なにより変形すると、製品化のハードルかってしまいますからね　また変形はメカの魅力を高めることができる反面、3形態＋パイロットを描かなければならないので、それだけカット数を日追します　それでもクライアント的に　変形は外せない　ということで、最終的に極力シンプルな変形力式を進めました

デザインを行う上で、世界観的なイメージはどのように投影されていますか？

河森　ケイン自体は道具として扱っていく雰囲気がありますから、ヒロイックな雰囲気よりも、やや特撮メカっぽさを意識しています　そのかわり人型のテラフォイド形態は、生身の人間　かメカニックになったときのメインこ、結構イチョな姿勢が出てきて、ハンドというブランドがある中で、『ハンドーラ』の位置付けはちょっと難しいところでしたね

当初はＢ、Ｒ、Ａ、Ｉを撃退するミッション物的な雰囲気がありましたが、徐々に変化していきました。

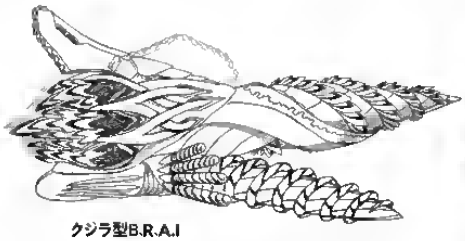
河森　それは自分が飽きっぽいからですね　笑　同じことをやるなら3回でいいかなと　逆にはるか昭和の1時間毎週放送するロボットアニメのスタイルなら、ミッション型で通すでしょうね　ただ、ＢＲＡＩという存在を描くにあたり、怪獣のように人類とは関係なく、彼らのポリシーで生きているという雰囲気が出せればよかったです　人類お構いなしの生態系ができていれば



ジーク用MOEV

ヘースはレオンのP1と同様だが　ダークトライフの搭載によって異なる進化を果たした

主要B.R.A.Iリスト



クジラ型B.R.A.I

海に適応したクジラがBRAI化とダークドライブの効果によって、地上に最適応した姿。発達したエコーロケーションによって、様々な周波数で超音波を発することが可能。固有周波数のレンジを合わせることで、あらゆる物体を破壊することができる。



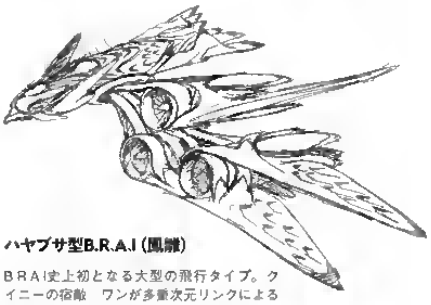
カニ型B.R.A.I

ダークドライブ装着の影響によって異常進化した。ABI弾でも致命傷を与えることが難しいほどの超硬複合甲殻を持つことが特徴。最終的には2個体の融合という、BRAIにおいても稀な進化を果たした。



カメレオン型B.R.A.I

カメレオンの特徴と狙撃能力を持つBRAI。カメレオンの皮膚構造から発展したステルス迷彩機能を備え、ネオ翔龍市に潜伏してセシルの暗殺を試みた。以前ダグの恋人であるエミリアが作り上げたAIを基に進化を遂げた個体。このAIはダグの能力をベースとしてあり、そのために卓越した狙撃能力を持つに至った。



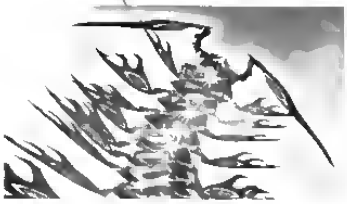
ハヤブサ型B.R.A.I（風隼）

BRAI史上初となる大型の飛行タイプ。クイニーの宿敵　ワンが多重次元リンクによる遠隔操作で操っていた。度にダメージを負ったあとは航空機の翼と融合を果たして最進化した。さらに最終的には操主であるワンと融合を果たした。



ムカデ型B.R.A.I

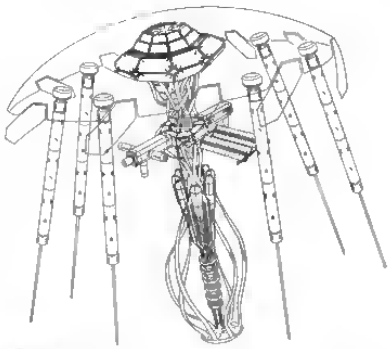
2年前にネオ翔龍を襲った超大型BRAI。ネオ翔龍の無極砲によってダメージを負い、2年の眠りについていたが、Mrゴールドの手により、ダークドライブと一族の頭蓋骨を与えられて再進化、再びネオ翔龍に侵攻する。





ハチ型B.R.A.I

ダークドライブ搭載の女王バチと小型の働きバチから構成される。女王バチは多重次元リンクによって、働きバチを操っている。働きバチが密集して行う「熱殺蜂球」によって、リアクターのオーバーヒートを引き起こそうとする。



衛星型B.R.A.I

ネオ翔龍以前に打ち上げられていたレーザー衛星。ジークがダークドライブと、その起動のために最低限必要なBRAI細胞を移植したもの。衛星軌道上から各都市に攻撃を行うなど、基本的に地上戦力しか持たないパンドーラにとっては大きな脅威となった。だが最終的にハイパードライブよる多重次元リンクを用いて宇宙空間へとMOEVを送り出すという荒業を用いて逆撃を行った。

B.R.A.I

ブライ＝Biological Revolutionary of Accelerated Intellectの略称。翔龍クライシスで発生した進化フィールドの中で、短期間で加速的な進化を果たした新時代の生物たち。生物や機械という境界線を無視し、驚異的な進化を果たしている。進化へのきっかけは「意思」であるとされ、生物からの進化だけではなく、AIを搭載した機械から生物を取り込んで進化したパターンも存在する。また、その爆発的な進化の様子から、確認された個体には生物のカンブリア紀に由来する名称がつけられている。種類は虫サイズの個体から、超大型の個体まで存在する。その多くは人類に対して敵対の意思はなく、あくまで縄張りへの侵入者を排除しようという意図しかない。だが、ジークの開発したダークドライブ搭載型のBRAIは、明確な意図をもってネオ翔龍へと侵攻する。またダークドライブ搭載型は強進化がさらに加速し、これまでは確認できなかった強大さや性質を持つBRAIが確認されている。理論上、ダークドライブはハイパードライブと同種のシステムであり（起動キーが人間であるか、BRAIであるかの違い）、多重次元へのリンクを行うことができる。それゆえ基本的にダークドライブによって進化した個体は、ハイパードライブ搭載型MOEVでなければ対抗することはできない。常に食糧難と隣り合わせの世界であるため、絶対防衛都市に居住を許されなかった人々にとっては、BRAIは貴重な食料となっている（継続摂取することによる害は報告されていない）。

品ならではのポイントといえますね。

――B.R.A.Iとその周辺にまつわる設定的な部分も本作のポイントですね。例えば家族契約なども、深く考えると様々なことが見えてくる気がします。

河森　BRAIの進化で人口が激変した世界ということもあって、家族を契約で作らないと成立できない……というのがアイデアの発端です。ただそのままだと物語に組み込むのがなかなか難しかった。なので設定的なものよりも、もう少しパーソナルな形で、レオンとクロエの関係にシフトするようにして組み込みました。その方がドラマ作りがしやすいですから。

ただ、いわゆる「妹萌え」的な展開にならないようには配慮しています。日本以外の立場で考えた時、年齢差があって妹が好きになるというのは、ちょっと受け入れがたい要素になってしまいますからね（笑）。

――本編はいよいよクライマックスとなります。

河森　毎週、毎話数を見て楽しめることを意識して作っているのが前提ですが、大抵自分の作品って「まとめてみた方が見やすい」とよく言われます（笑）。「どうしてこうなるんだろう？」と思うのですが、思考の基本的な部分が、そうなっているんでしょうね（笑）。本編ではちょうど最終決戦を迎えますので、ぜひまとめて振り返っていただくといいかもしれません。レオンにダグ、クイニー、そしてジークたちがなだれ込んで物語が収束していく様を、ぜひ楽しんでいただければと思います。



駅構内で新幹線E5系はやぶさと思われるロボットが描かれたポスターを見かけたのは何年前だろうか。それもそれは、2015年に発売された玩具「新幹線変形ロボ シンカリオン」となった。さらに現在、TVアニメ「新幹線変形ロボ シンカリオン」の主役メカとなり、非常な人気を博している……。ロボットアニメとしての「新幹線変形ロボ シンカリオン」の真価とはどこにあるのか。本作でCG演出監修より絵コンテ構成も担当する……さんと、CGアニメ制作を担当する……の山野井貴プロデューサーにお話を伺った。

新幹線変形ロボ シンカリオン
●放送日時
毎週土曜日朝7時～7時30分 TBS系
●公式サイト
www.shinkalion.com
プロジェクト シンカリオン・JR HECWK
研究化研究所・TBS ©カラー ／クリプト

構成・文 星★貴介

【特集】

新幹線変形ロボ シンカリオン THE ANIMATION 出発進行!!

あらすじ 大宮市に住む11歳の速杉ハヤトは、無類の新幹線好きの少年だ。ある日ハヤトは父・ホクトの忘れ物を届けるために父の仕事場を訪れるが、そこはシンカリオンの研究開発を行う新幹線超進化研究所であった。そこでハヤトは人型ロボット、シンカリオンE5はやぶさに乗る決意をする。

ロボットアニメとしては掟破りが盛りたくさん

大畑 『シンカリオン』という作品は、仕事の中で「キッスコンテンツ」という言い方をよくされるんですけれど、我々ロボットアニメ大好き世代からしてみると、「ロボットアニメの基本フォーマットから大きくはずれているアニメだなぁ」という印象があります。もうなんというか、種「邪道」なロボットアニメです。

山野井 しゃ、邪道ですか!?

大畑 「マシンガーZ」や「ゲッターロボ」のように、玩具と共に歩んでいく作品という感じで、昔ながらのロボットアニメの系譜に連なる、と思いましたが……。

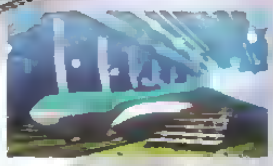
大畑 子供向けアニメとしては王道なんですよ。でもロボットアニメとしては邪道なんです。まずロボットから背向しようなシルエットに見えるロボットアニメのフォーマットだと、1人公はスタンダードで脇にパワータイプとかスピードタイプがいて、シルエットが変わるものです。「機動戦士ガンダム」でもガンダム、ガンキャノン、ガンタンクで形や色が違いましたよね。でも『シンカリオン』は色が違うだけでシルエットは同じ、手持ちの武器くらいしか変わってない。私はメカデザインの経験もありますが、普通こんなデザインを上げたら絶対怒られます。

山野井 それはしょうがないしゃないですか。全部、新幹線かんなんですから。

大畑 またあります。最初に設定を……た時、1人な敵をこの

シンカリオン
E5はやぶさ



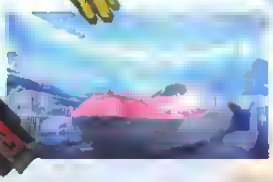


脚部のスラスターにより、空中での高速機動が可能なシンカリオン　武器はカイサツソードで、初出撃時には巨大怪物体・レイルローダーを一瞬で切り裂いた。このほかリンク合体機能や胸部ユニットからヒームを放つグランクロスという必殺技を持つ。シンカンセンモードは東北新幹線のＥ５系はやぶさ。

基本をおさらい
これがシンカリオンだ！

カリオンとは新幹線超進化研究所によって開発されロボットの総称で、シンカンセンモードからシンカリオ　モードへと変形ができる。変形のためには100km/h超える「超進化速度」まで加速しなければならない重転は車両基とし適合者機を持つ人間しか行えず　多くに10代の少年少女である。また　搭乗はシンカキアにShincaというカ　ト型デバイスを差　チ！て行う。シンカリオンのサイズはおおむね全長25m前後で　未知なる脅威　巨大怪物体と戦　　が使命である。

シンカリオン
E6こまち



脚部のホイールで地上を高速移動することができ　地上での運動性能はシンカリオンでも随一。2丁拳銃フミキリガンを用い　高速で移動しながら敵を正確に撃ち抜く。フミキリガンはライフルモードに変形可能で、頭部のナマハゲーグルを使用して遠距離狙撃も行う。シンカンセンモードは東北　秋田新幹線のＥ６系こまち。

シンカリオン
E7かがやき



シンカリオンＥ７かがやきはハワータイプのシンカリオン　脚部にクローラーを装備しており　地形を問わずに最大の力を発揮できる　装甲も厚く防御力は高い　武器は腰部に装着するシャイントリル　シンカンセンモートは北陸新幹線のＥ７系かがやき

シンカリオン運転士



E5はやぶさ運転士
速杉ハヤト

⬅偶然からシンカリオンＥ５はやぶさの運転士になった新幹線好きの11歳　時間と富　たことを守るのが信条で　鉄道特に新幹線への愛情はハンパない　シンカリオン搭乗においても適合率はズバ抜けて高い



E6こまち運転士
男鹿アキタ



E7かがやき運転士
大門山ツラヌキ

⬅シンカリオン　Ｅ６こまちの運転士　男勝アキタは「話は聞めた」が口癖の勤明な11歳で秋田県出身　マタギの家系でヒームライフル競技では全国レヘルの腕の持ち主。大門山ツラヌキはシンカリオン　Ｅ７かがやきの運転士で石川県出身の11歳た熱血,妻で義理堅く実家は建設会社を営も地形マニアで四文字熟語好きで多用するがちょーとスレた使い方もしばしは



シンカリオン
N700Aのぞみ

最新・最速・最良をコンセプトに誕生した700系をさらに進化させたN700Aの機能を活かしている。様々な場面でハイレベルな活躍をみせるシンカリオンで、アドバンスドモードにチェンジできる。シンカンセンモードは東京～博多間を走るN700のぞみ。



※クリプトン

運転士
発音ミク

学校での成績は優秀な委員長タイプで　特技は剣道。シンカリオン運転士の中では、今のところ唯一の女子で北海道出身の11歳。当初は乗り物酔いという大きなハンデを抱えていたがハヤトたちと戦う中で次第に克服していった。



シンカリオン
E3つばさ

変幻自在の戦法をとるシンカリオン。素早い動きと忍術をベースにした技で相手を翻弄する。武器はフミキリシュリケン。シンカンセンモードは山形新幹線のE3系つばさ。



シンカリオン
H5はやぶさ

E5はやぶさの空中における機動性はそのままにホティやカイサツソードに内蔵されたYHS（ユーバリ・ヒート・システム）で、寒冷地でも活躍できるシンカリオン。シンカンセンモードは北海道新幹線のH5系はやぶさ。



運転士
清洲リュウジ

シンカリオンN700Aのぞみの運転士。愛知県出身の14歳の少年で運転士のお兄さん的存在。京都支部でハヤトの父から指導を受けて運転士となった。病身の母を気遣い、弟の面倒も見る心優しい少年だ。特技は空手。



運転士
月山シノブ

忍者の家系に生まれた山形県出身の10歳。大人しい性格（寡黙か？）だが月山流忍術の使い手であり、俊敏でフミキリシュリケンを扱うシンカリオン　E3つばさとの相性もいい。新幹線超進化研究所、山形支部の切り札だ。

ロボットたちがバンバンやっつけていくんだろうなと思ったんですよ。当然ビル街や日常の風景や山などがあって、ある時は建物を守りながら戦うとかそういう感じなのかなと思ったら、「捕縛フィールドというのがあってその中でしか戦いません」と言われた。街も建物も壊さない。『マジンガーZ』でも『鉄人28号』でも、街の中でもガンガン戦ったりしてましたよね。落ちてくる瓦礫からロボットが子供を守るとか、そういうシーンがまったくないという……。

山野井　そこはものすごくシンプルな話で、JRさんから「街を破壊したらダメ」というお達しがあったんですよ。シンカリオン（＝新幹線）が敵に投げ飛ばされてビルにぶつかってビルを壊してしまうと、やはりどうしても新幹線が街を壊しているように見えてしまいますからね。そもそもPVアニメの時代からそういう話はあったんですよね。あとは制作的な都合でいうと、フルCGで捕縛フィールドのような美術空間を作ってしまえば、2D制作サイドが美術を上げるペースに関係なく、自分たちのスケジュールで制作できる。『シンカリオン』はそれぞれをパートで分けてスタジオごとに先行して制作したりということもあったり、2Dアニメとはかなりフローが違うんです。そのため捕縛フィールド的な3DCGの美術空間が必要でした。

大畑　それでも制作していくうちに「捕縛フィールドはプロレスの戦いのリングなのだ」と気が付いたわけです。見ている観客は設定上では超進化研究所の関係者で、あとは視聴者ですよね。その視聴者に対して面白い試合を組み立てて、決着を付けつつ次に繋ぐ興行であると。そういう風に切り替えてようやくできるようになってきたんです。正直なところ、最初の何本かは私が身に付けたロボノトアニメ制作のルールが通用しなくて結構ツラかったですね。他のスタッフも、ある程度、型というかフォーマットができるまでは細かいミスや行き違い、考え方の違いがあり大変でした。

　でも、段々私も現場もノリが出てきて、「これはロボットアニメとしては邪道だけど、アニメとしたらすごく面白いんじゃないか」と思うようになったんです。

――『シンカリオン』というものが分かってきたということですね。

大畑　ところがー　やっとわかってきたと思ったところに出てきたのが「500こだま」ですよ。もちろん、あのシンカリオンが出ることは前から知っていましたが、「親父が乗るんかい！」って。これってアムロがガンダムに乗って必死に戦っていたら、テム・レイがZガンダムでやってくるみたいな話じゃないですか。そんなのありなのかと。しかも親父が結構強い。仲間たちのシンカリオンも早い段階からどんどん登場していて、これではE5の影がすごく薄まってしまうんじゃないかと心配したんです。

　でも、E5はキャラ立ってるんですよね。主人公のハヤトの鉄オタっぷりのおかげなんでしょう。非常にスタンダードでどちらかというと個性が強くないシンカリオンだけど、ハヤトのおかげでロボとしてキャラ

新幹線変形ロボ
シンカリオン
THE ANIMATION





運転士
大空レイ

運転士の中では最年少の9歳の少年。ロボット工学の知見がある天才肌で、シンカリオンの開発にも携わっている。またハヤトたち先輩運転士をとても尊敬している。将来の夢は宇宙飛行士になることで日々成長のため牛乳を欠かさない。

シンカリオン
500こだま

一般的なシンカリオンと異なり、4両の新幹線によって変形するのが特徴。全車両電動車のため高出力で、全身からミサイルを放ち攻撃する。シンカンセンモードは山陽新幹線の５００系こだま。



シンカリオン
800つばめ

背中に装着したスワローウイングとサブウイングのダブルウイングシステムを搭載し、空中戦を得意とするシンカリオン。武器はパンタグラフアロー。シンカンセンモードは九州新幹線の８００系つばめ。

別世界のシンカリオン

第31話において、熱中症になってしまったハヤトの夢の中に登場し、ハヤトのＥ５と共闘したのがこのシンカリオン 500 TYPE EVA。モチーフは約2年半にわたり山陽新幹線として実際に運用されたエヴァンゲリオン初号機カラーの「500 TYPE EVA」。運転士はもちろん（？）碇シンジ。この第31話は全般的に「新世紀エヴァンゲリオン」をリスペクトした内容で、往年のファンも納得。胴体はシンカリオンだが頭は初号機そのままで、見た目にはなかなかインパクトがある。

シンカリオン
500 TYPE EVA

©カラー





運転士
速杉ホクト

ハヤトの父であり、新幹線超進化研究所東日本指令室大宮支部の元指導長。現在は京都支部に転動していて、指令長代理をしている。そして、シンカリオン５００こだまの運転士として、ハヤトたちとともに戦うことになった。

も立ってるという感じがするんです。画面にＥ５が出てくるとハヤトの顔が浮かんでくる。そこまでのシンクロニシティが上がってきたのか、という印象ですね。この作品に携わってからは、新幹線を見る目も変わりましたね。駅で見ると「あ、シンカリオンがいる！」って思いますよ。戦車や戦闘機が変形するアニメは多いですが、日常的にはいないじゃないですか。新幹線は日常の中にあるのに非常に特別な感じがします。子供に人気があるのもわかります。上野駅にある５メートルのＥ５もスゴい（※）。作中のロボットが大きな立像になっているロボットアニメって、数えるくらいしかないですよね。そんなものが立ってしまうぐらい、Ｅ５はすごいロボなんだなと今では思います。

山野井　実物があることの強さと難しさというのはやはりあります。ハヤトが運転席に乗り込む時は、必ず一般のお客さんの乗降口から乗るようにしてほしい、とＪＲさんに言われたんですよ。なぜなのか聞いたら駅に停まってる新幹線の運転席のドアをガチャガチャやって開けようとしてしまう子供さんがいるそうで……。ハヤトが運転席用ドアから乗ると、それを真似する子が増えてしまうので配慮してほしいと。そういうところまで気を使わないといけないんです。なのでハヤトは運転台に直接向かうのではなくて、なぜわざわざ一般のお客さんの乗降口から乗って、中で開けて運転台に入る、という雰囲気にしています。

あと、これはどこまでこだわるかという話ですけど、例えば山形に行こうという時に本当はＥ５とＥ７はその路線には入れない、といったことはあります。実際の鉄道的な制約をどこまで取り込むか、というのは悩みどころですね。

多くの作り手の熱量が画面に現れてくる！

――具体的には大畑さんのＣＧ演出監修とはどういったお仕事ですか？

大畑　色々な会社のスタッフさんが『シンカリオン』のＣＧパートに参加されています。私のＣＧ演出としての役目というのは、最終的なクオリティをならすということです。90点１００点のカットを仕上げてくる方もいれば、なかなか頑張ってもうまく成立させられないという方もやはりいます。そこを平均して70点80点でクリアできるようにするのが私の役割ですね。特に引き上げていくことに力を入れます。私もアニメ監督をやった経験がありますが、アニメって本当に一人では作れないんですよ。一人でできるのは宮崎駿さんとか、そのくらいなのではないかと。

山野井　宮崎さんはできるんですか!?

大畑　まあ、それは半分冗談としても本当に監督や演出、プロデューサーといろんな人が何回も見ているのに、やはり見落としやちょっとしたミスがある。１話につき平均３００カットくらいでしょうか。１秒２秒で過ぎ去るようなカットでも、違和感をおぼえた段階で、そこには何かがあるんですよ。ではそれが何なのかを見つけるのに、すごく時間がかかる時がありますね。時間と、あとは経験もいる。自分はロボットアニ

※現在は展示が終了しています。

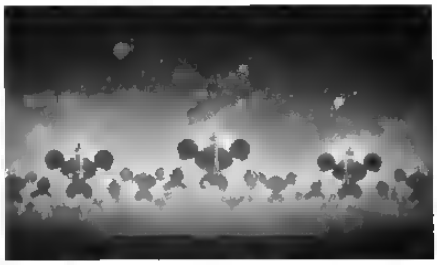
迫りくる敵！

巨大怪物体!!



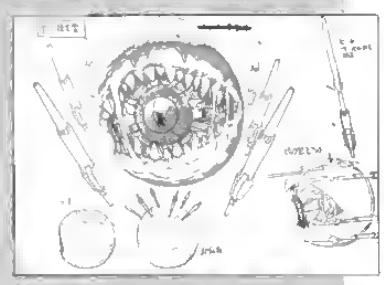
↑キングゾトエルは「新世紀エヴァンゲリオン」に登場する使徒を合体させた姿をしている。

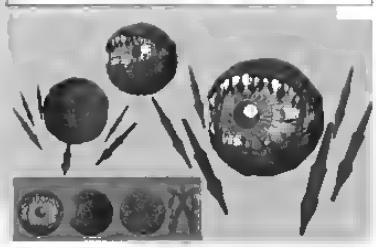
10年前から地球に突如として現れるようになった、正体不明のモンスターたちの総称が巨大怪物体。今のところ誰が何の目的で出現させたのかは不明だが、人類の平和をおびやかす存在。様々な姿、形をしており、どのような技術で動いているのかすらわかっていない。シンカリオンはこの巨大怪物体に対抗するために作られた存在である。なお、「レイルローダー」や「アイアンスチーマー」など、新幹線超進化研究所によってコードネームがつけられる。



巨大怪物体ができるまで

これは第17話で登場したヒノグアイのラフスケッチ。たこ焼きがモチーフのようだ。アイアンスチーマーのようなメカメカしい巨大怪物体（蒸気機関車がモチーフ）もおり、デザインのバリエーションは多岐にわたる。

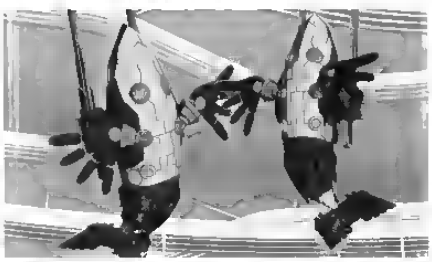




➡3DCGとしてモデリングされた姿がこちら。爪楊枝（？）が禍々しい。



←函館山のロープウェイのゴンドラとクモが融合した姿をしている巨大怪物体ーロープスパイダー。後に冷凍用コンプレッサーを取り込み、さらに巨大化したロープスパイダーⅡにパワーアップした。



➡シャチが巨大化した姿をしているマリーンハンター。特殊な超音波で通信を遮断してくる。このように複数体で出現する例も。

メが好きだったしロボットアニメの仕事もしたし、ロボットアニメのデザインもやった。それなのにまだ何か足りないかな、と思う時がある。もうこの業界に入って三十数年経ちますし、死ぬまでロボットアニメをやりたいですけど、この『シンカリオン』が自分の最後のロボットアニメになるかもしれない、くらいの気持ちでやっていますね。

山野井　原画作画と違って、３ＤＣＧのアニメはムービーでチェックすることになります。３ＤＣＧというのは、腕や足の位置を画面上で指定すると、自動でアニメーションが付く、という作り方です。途中一コマだけを抽出して、「この一枚だけ直したい」ということがそもそも成立しずらいんです。例えば大畑さんがアタリを描いて、その通りにやってくれと言っても、そうは簡単にできないんです。それを渡されて直して一回動かしてみて、前後のモーションもおかしくないか、繋がっているかまでをチェノクして、ようやく直るんです。

大畑　今までは自分で画を描いて直す側の人間でした。でも『シンカリオン』という作品では自分が描いて直す、ということができないんです。マウスをちょっと借りてカチカチやってＣＧを直すなんてことはできないですから。今回は人様にやっていただく立場になりまして、しかもそれは「うまくやってくださいね」と言っておくレベルでは絶対そうはならない。自分も勉強になりますし、上がってきたカットが思惑通りにうまくハマった時は、なんというか嬉しいですね。

――指示が的確でないと、なかなかうまく上がってこないともあるのでしょうか？

山野井　外注先の中国やインドネシアの会社に出向いて、ここはこんな風に、ここはああで、という話を現場で直接して直してもらったりもあります。

――海外で日本的ロボットアニメの格好よさは理解してもらえる？

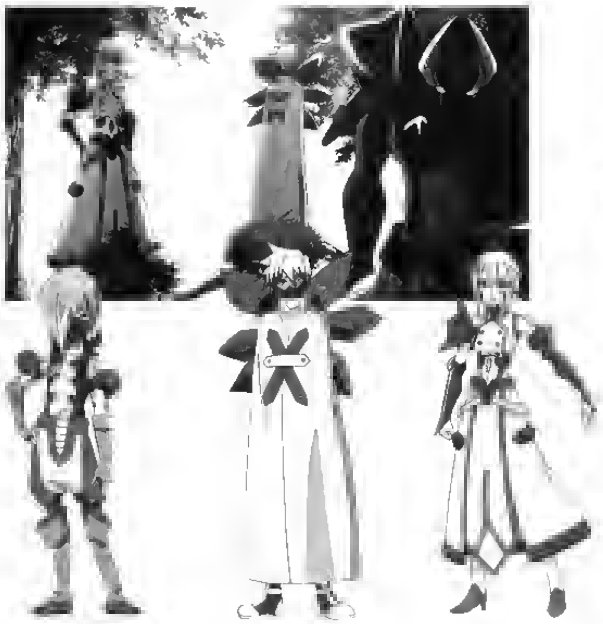
山野井　半分ぐらいは通じますね。それが「格好いいということはわかっているけど、どうやったら再現できるかはわからない」という感じでしょうか。手段や手法という具体的テクニック論もさることながら、「そもそもこうなっているとお話として成立するし、画としてかっこいいよね」という概念的なところから説明しないといけない。お願いしている会社さんはツールはあるしモデルもあるからいきなりトップスピードで走ろうとするんですけど、当然そのギャップが埋まっていかないわけです。ギアを一つずつあげて、ちょっとずつ説明して「ああ、そういう風に作るんだな」というところまでやらないとうまくいきません。

大畑　コンテのト書きに色々説明が書いてあるんですけど、それは日本語なので当然、情報的に知ることが難しくて、とにかく画を合わせるという方向で作ってきます。そこで私たちが一番気をつけているのは、そのシーンをドラマチックに見せるための間とタメです。海外のスタッフが上げてくるものにはそれがないんですよ。ポージングや画は何となく合ってるんですけど。

// 滅びゆく一族とは!? //

謎の敵エージェントたち

「地の底より這い上がりし種族のエージェント」と自らを名乗った謎の人物たち。現在のところゲンブ、セイリュウ、ヒャッコ、スザクをはじめとする数名が登場しており、さらに彼らを率いる存在があるようである。なお、第33話によるとこの「地の底より這い上がりし種族」とはキトラルザスという種族のようである。見た目は人間に近いが、身体の各部に水晶のような鉱石（結晶体）が埋まっている。



セイリュウ

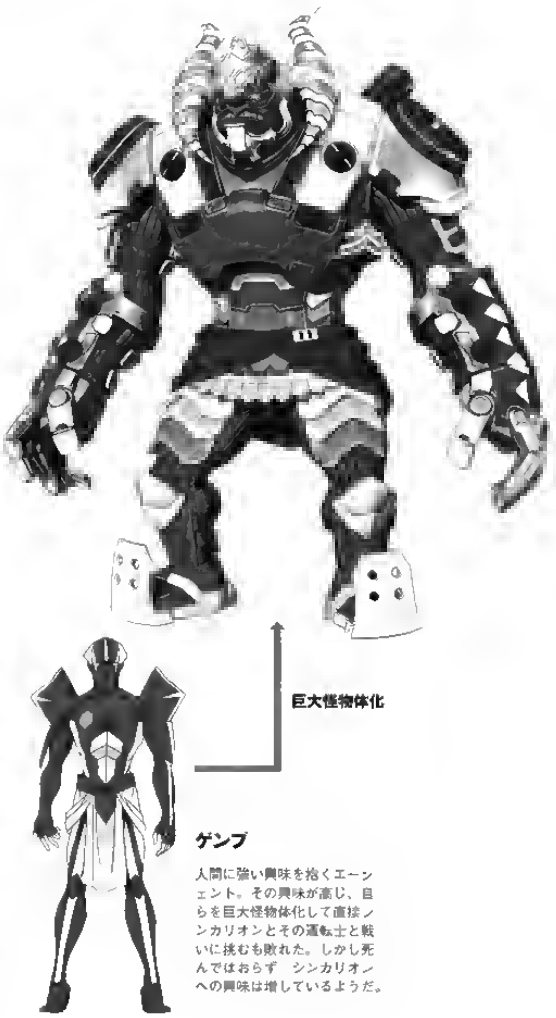
ブラックシンカリオンの運転士。人間を憎んでいるが、同時にシンカリオンに対して非常に強い興味を持つ。

ヒャッコ

エージェントの中ではもっとも冷静で　人類やシンカリオンに対する観察眼や分析眼にすぐれる。

スザク

女性のエージェントで、人の心の弱さや嫉をついた戦法をとる。車掌ロボのノゾショットが狙われたことも。



巨大怪物体化

ゲンブ

人間に強い興味を抱くエージェント。その興味が高じ、自らを巨大怪物体化して直接シンカリオンとその運転士と戦いに挑むも敗れた。しかし死んではおらず　シンカリオンへの興味は増しているようだ。

山野井　全部作画でいうところの「均等割」で上がってくるんです。ある意味、結構な衝撃映像でしたよ。

大畑　今までは自分の手で描くものに自分の魂、熱量を入れるということをやってきたんですが、CGでそれができるのかと思ったらできるんだ、というのも『シンカリオン』での発見でした。自分では描いていないし海外の色々な方も制作に参加している作品ですが、それでもシンカリオンのロボとしてのキャラクターが画面の奥から飛び出してくるというか、存在感がある。自分が込めた熱量がちゃんと画面に出てるな、と思う時があるんです。それは非常に新しい発見になりましたし、喜びでもありました。この作品に参加されたCGスタジオさんが話数をこなしていくうちに、こちらが意図したように上がってくると、「海を隔ててロボット魂が通じたのではないか」と思うと嬉しいですね。

――それは見てる方にも熱は伝わりますよね。

山野井　シナリオ企画からずっと参加されている2Dの制作の方の熱量も相当なものだと思うんですよね。取材による写真資料の揃え方だとか、細部のこだわりがすごい。実は『シンカリオン』のロケハンや美術用の資料集めは基本的に自前でやっているんですよ。北は新函館北斗から南は鹿児島中央まで、全部新幹線で周っていくというのもやりましたし、第31話のエヴァ回も熱海で蕎麦屋の写真を撮ったり、三島の撮影スポットも私がロケハンで撮ったものをそのまま使ってたりします。私たちにとって幸運だったのは、グーグルアースをそのまま使うことができたことですね。やはりロボットやその背景の空間美術にリソースを集中したいわけだから、借りてきて済ませることが許されたのは本当にありがたかった。普通のアニメだったら、クレジットが乗ったままグーグルアースを使うなんて絶対やらないですよ。

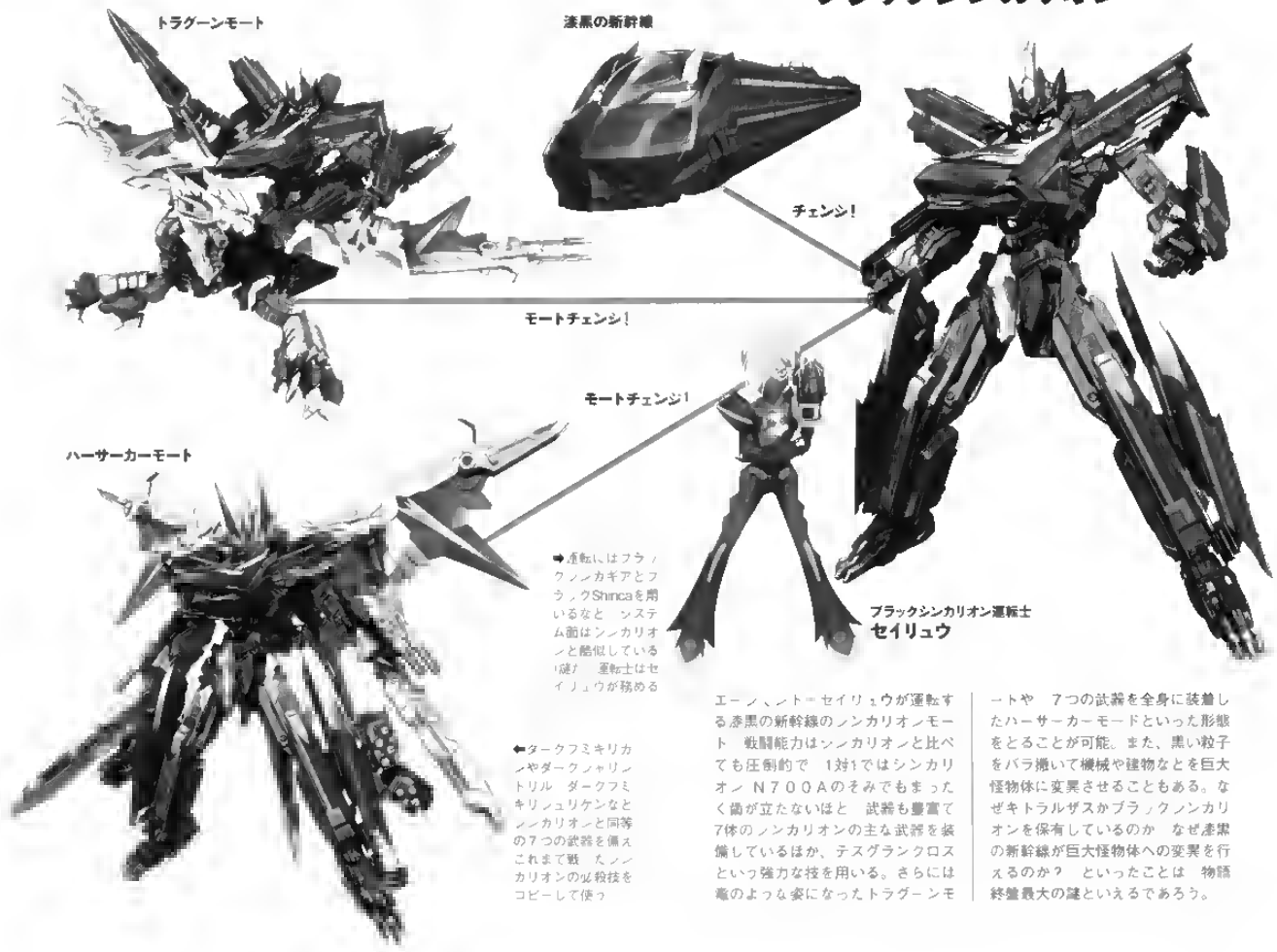
大畑　100%全部現場で作らないといけなかったら、これはもうめちゃくちゃ大変だったと思います。

山野井　普通ロボットアニメって、戦闘が集中する回とまったく出てこない回があるじゃないですか。でもそれは『シンカリオン』では許してもらえない。絶対にバトルがありますから。それなのに、恐ろしいことに2クール放送して今まで総集編が一回もないという……。これは驚くべきことだと思います。その点に関しては、我々というよりは作画の亜細亜堂さんが本当に安定して納品してくれているというのが大きいと思います。

大畑　2Dのドラマパートの方がどちらかというと戦闘シーンよりも濃いことをやっているのも、「なんだろうこれは」と最初戸惑った部分でしたね。大体のロボットアニメは、ゲストの敵がその回の主役になって、その敵をどう倒すのか、ということがストーリーの流れです。でも『シンカリオン』はみんなでパーティーをやってたりとか、デートしてドキドキ何とか作戦みたいな、ぜんぜん敵と関係ないことをやっているんですよ。それで急に「はい、ここから戦闘シーンです」とイベント的に敵と戦い出すという……。

// 新たな脅威!? 強力なライバル //

ブラックシンカリオン



➡運転にはブラックシンカギアとブラックShincaを用いるなど、システム面はシンカリオンと酷似している(謎)。運転士はセイリュウが務める

←タークフミキリカンやタークシャリントリル、タークフミキリュリケンなどシンカリオンと同等の7つの武器を備えこれまで戦ったシンカリオンの必殺技をコピーして使う

エーノントーセイリュウが運転する漆黒の新幹線のシンカリオンモート。戦闘能力はシンカリオンと比べても圧倒的で、1対1ではシンカリオンN700Aのそみでもまったく歯が立たないほど。武器も豊富で7体のシンカリオンの主な武器を装備しているほか、テスグランクロスという強力な技を用いる。さらには竜のような姿になったトラグーンモートや、7つの武器を全身に装着したハーサーカーモードといった形態をとることが可能。また、黒い粒子をバラ撒いて機械や建物などを巨大怪物体に変異させることもある。なぜキトラルザスかブラックシンカリオンを保有しているのか、なぜ漆黒の新幹線が巨大怪物体への変異を行えるのか?、といったことは、物語終盤最大の謎といえるであろう。

でも、これもやっぱり時代が変わったんたということなんでしょう。等身大の小学生が考えていることや友達との間で自分が伝えたい想いだったり、親子の関係の中でお父さんは何をやってるのか、とかそういう問題の方がこの作品のテーマとしては大きいんだなと。それがあるから逆に、戦闘シーンのところで息抜きしてるのかなと、という感じですよね。

――それは見方としてはかなり今までのロボノトアニメとは違う方法論ですよね。

大畑 なのでもう、「シンカリオン」は自分が新人のつもりで参加しています。私の世代ではこうしゃなきゃいけないとか、こうあるべきというものとすべて反対というか、違うやり方で進んでいますので、現在の新しい世代のロボノトアニメに教えてもらおうという心構えです。

シンカリオン好きに悪い人はいないはず!

――最初に池添隆博監督とメカの描き方についてはこうしましょう、というような話をなさったのですか。

大畑 池添監督にロボノトの話をすると、いや、俺は『キン肉マン』の方が好きだから、とかよくわからないことを言われるんですよ(笑)。

山野井 今回、大畑さんに登場していたのも、ロボノトアニメというか、シンカリオンというテーマなら、大畑さんに訊いた方が色々と話が出るだろうと。先ほども色々と大畑さんが邪道なロボノトアニメだとおっしゃってましたが、そのくらい池添監督の中ではロボノトアニメを作っている感覚ではないと思います。

大畑 今日はメカの話ですけど、私はキャラもよかったと思うんですよ。すごく清潔感があって嫌味のない感じですよね、皆いい子なんです。

このアニメで未来永劫残るすごいセリフだなと思うものがひとつあって、「新幹線が好きな人に悪い人はいない」っていうハヤトのセリフがあるんですよ。何かすごいって、これをロボノトアニメに置き換えるとガンダムが好きな人に悪い人はいない、とかロボノトアニメが好きな人に悪い人はいない」っていうことですよ。いや、ワルい人ばっかりなんじゃないのか、みたいな(笑)。でもそこまで1人公が言い切ってくれると、価値観というものが逆転してきますロボノトが兵器だとか、ロボノトが友達だという言い方もありますけど、もっとーの存在になっている、友達とか相棒より、もっと熱いものを感じるわけです。その辺はハヤトというキャラクターにうまくハマったのかなというのはありますね。

――敵ですら何というか、非常に素直ですよね。

山野井 まあ、制作している現場からすると誰か人は本当に悪いヤツが出てこないと話に決着を付けられなくて困る、というのはあるんですけれども。

――そのあたりがどうなるかは、今後のお楽しみですね。

大畑 こすからまとめとしては、新幹線が好きな人に悪い人はいないし、「シンカリオン」を作っている人は悪い人になっちゃいけない、ということですね(笑)。



本能の解放

ZOIDS ゾイドワイルド スペシャル

キミは新たなゾイドの雄叫びを聞いたかッ!?

さあ解き放て本能の力!!

1983年に登場し、今も根強い人気を誇る「ゾイドシリーズ」。1999年からはTVアニメ作品『ゾイド』が始まり、2006年の『ゾイドジェネシス』まで続いたがそれ以降、大きな動きはなかった。しかし、12年の時を経てTVアニメ『ゾイドワイルド』の放送が7月から開始され、新たな製品もリリースされている。この復活劇はいかにして行われたのか。『ゾイドワイルド』の企画開発スタッフのタカラトミーボーイズ事業部の平位俊雄さんにお話を伺った。

ゾイドワイルド

MBS/TBS系列28局全国ネットにて
毎週土曜朝6：30～放送中!
●公式サイト
https://anime-zoidswild.jp/
© TOMY/ZW放作委員会・MBS

構成・文／星★郷介

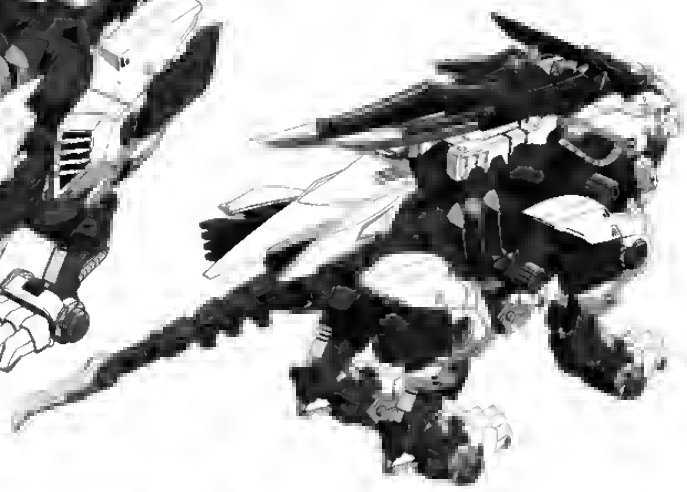
『ゾイド』復活には様々な条件が必要だった!?

平位『ゾイド』というコンテンツ自体は、タカラトミーから連綿と続いている重要なIP（知的財産）となっておりまして、35年の歴史があるのですが、最後のTVアニメとなった『ゾイドジェネシス』が終了した時は2006年でした。その後も企画開発は続いていて、表に出る商品もあれば、出ていない商品もあったのですが、ずっと「次のゾイドの出力をどういった形にしようか」ということは考えていました。「もっとハイエンドにした方がいいのか、子ども向けにした方がいいのか?」といったことを社内でも話し合ってはいたんです。

製品の研究開発はずっと続いていて、2013年くらいから徐々に、本格的に子ども向けに『ゾイド』を復活させよう、という方向になってきました。企画が本格化したのは2016年から17年あたりです。そこから一気に企画をまとめていって、メディアミックスを含めて世に送り出す、という方針が決まったというところです。『マスターピース』シリーズという、ハイエンド向けの商品を以前にも出しているんですが、そういった従来のゾイドより、もっと生物的なフォルムの製品にしたい、というようなことも『ゾイドワイルド』の商品には生きていると思います。

ゾイドの一般的な製品には、中にギアボックスが仕込まれているんですが、昔のギアボックスは『ゾイドワイルド』のギアボックスに比べて





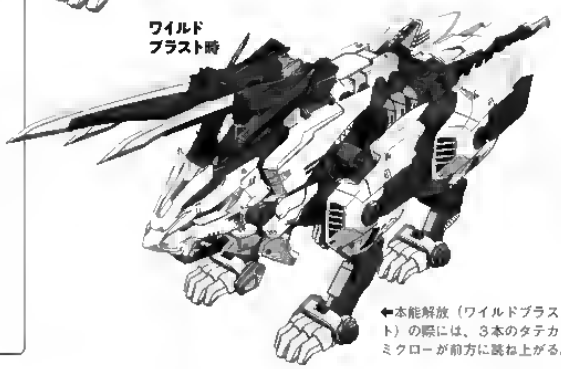
ワイルドライガー
〈ライオン種〉

ゾイドハンターである父の影響で、相棒となるゾイドを追い求めていた主人公アラシが出会ったゾイド。伝説のライオン種で、ツメと牙が最大の武器だ。デスメタル帝国に追われる中、アラシに絆の証としてワイルドキーを託しているが、まだまだ相棒とは認めていない様子（それでも信頼はしているようだ）。本能解放技（ゾイドとライダーの究極の絆を結ぶことで使える必殺技）はキングオブクロー。背中に隠されたタテガミクローで相手を切り裂く。

あらすじ

金属の肉体と動物の本能、闘争心をもつ最強の生命体ゾイド。ゾイドと人間が究極の絆を結ぶとき、秘められた力「ワイルドブラスト」が覚醒するという。そんなゾイドに憧れる少年アラシは、伝説のライオン種、ワイルドライガーと運命的に出会い、古大秘宝Zを探す冒険の旅に出る！

しかし世界支配を目論むデスメタル帝国もワイルドライガーを狙っていた――。



←本能解放（ワイルドブラスト）の際には、3本のタテガミクローが前方に跳ね上がる。

倍ぐらい大きくて、もっとボテっとしていました。今回のギアボックス（メカユニット）は小型化できたので、よりスリムで生物的なシルエットを実現することができたのです。

――実際に『ゾイドワイルド』のリアルムービングキットを組んでみた際、モーターライズの小型化はすごい進化だなと思いました。単4電池一本で動くというのも画期的です。

平位 今までは結構、モデルごとにギアボックスが違うこともありました。ですが現代の部品価格も含めた原価の上昇、今の世の中に対してプラモデルとしての組みやすさも含めて、どういった物がいいのかを考えました。異なるサイズのモデルでもモーターボックスを共通化して、使い方を工夫しているんですよ。昔の製品のモーターボックスは出力軸が4本だったんですが、今は2本なんです。その分使い方や組み込み方を色々と変えて、工夫することで色々な動きを再現できるようになっています。同時にコスト面を抑えることもできて、現在の価格で販売できるようになったということです

――いわゆる「第2期ゾイド」から少し時間が空きましたが、技術革新のための時間が必要だった？

平位『ゾイド』のような商品は、いきなり市場に送り込んでもユーザーとの距離がある商品なんです。今は「ベイブレード」が流行っていて、属性は違うけれど「何かリアルに物を触る」というブームがある状態で、これは『ゾイドワイルド』にとって良い状況でした。立体物に触れる機会や環境が温まっている状態と言いましょうか……。そこはある程度、意識して投入している感じです。例えばゲームの大ブームがあった後、いきなり『ゾイド』を出しても「ちょっとよくわからない」と言われて、敬遠されてしまうんですね。小学生男児向けの市場というのは、大まかにはトレーディングカードとTVゲーム、立体の玩具という3つのジャンルがグルグル回っているんです。

没入感とイメージがゾイドを膨らませていく

――今回の製品の価格帯も、やはり子供向けというところを意識しての設定なのでしょうか？

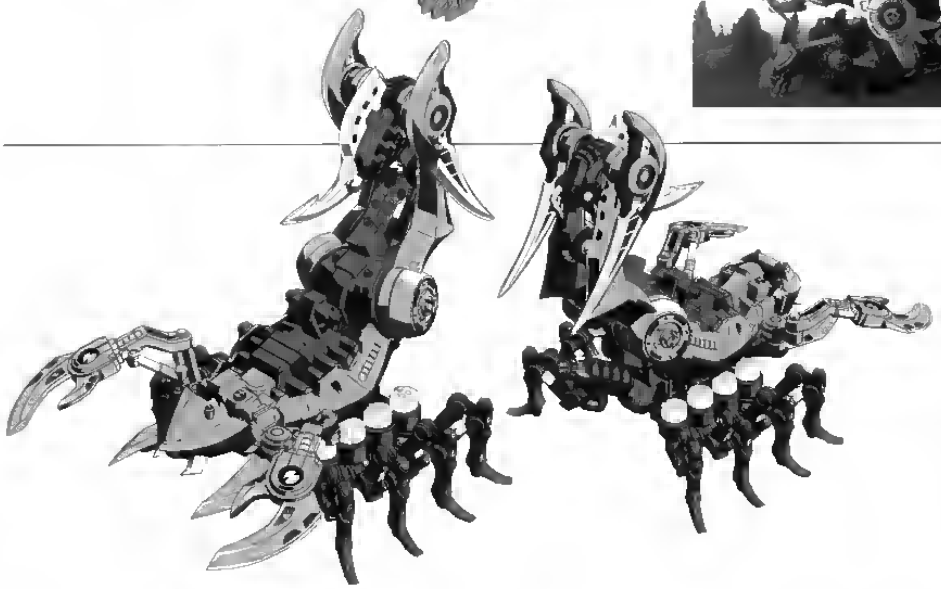
平位『ゾイドワイルド』という企画に関して、「『ゾイド』のブームをもう1度起こすにはどうしたらいいか」ということを、チームで何度も話し合いました。過去の2回の事例もそうだったんですが、やはり小学生の男の子にヒットしないと、大きなムーブメントにはならないというところがあります。『ゾイド』は大人の方にも支えて頂いている部分はあるのですが、軸はどこにあるかといったらやはり子ども。「そこにしっかり軸を置いた企画にしよう」と決めました。具体的には彼らが買える製品とはいくらか、『ゾイド』らしさとは何か、といったことを話し合いました。結論としては、自分が作ったものが生物っぽくリアルに動くところに『ゾイド』としての感動があるはずだから、それを実現するためにはどうするのか、というところが今回の企画のキモになっています。

――製品の3Dデータをアニメにも



ファングタイガー
〈サーベルタイガー種〉

ゾイドハンターのチーム、ンュプリーム団のリーダー、"モジャ頭"ことベーコンの相棒ゾイド。ワイルドライガーに匹敵する戦闘力を誇り、俊敏な動作で敵に襲い掛かる。その身体にキズを負わせられるものはほとんどいないという。強力な牙はクワーガのアゴを粉砕するほど。カラーリングはワイルドライガーのホワイトに対しサーベルタイガーらしいイエロー。



スコーピア
〈サソリ種〉

アラシにとってはじめてできた仲間であり、のびのび団改め、フリーダム団に加わったお宝に目のない少女、ペンネの相棒。サソリ種の小型ゾイドで匂いや振動に敵感で、暗闇でもわずかな光で動くことができる。砂地に潜伏し奇襲攻撃を得意とする。サソリ同様に尻尾に鋏を持ち、この鋏はゾイドのボディを溶かすほど強力。本能解放技は尻尾のポイズンスピアを展開するヒノト&テス。

活かしている、といったことはあるのですか？

平位　それはあります。『ゾイドワイルド』では製品用の3Dモデルをアニメ制作にも使ってもらっています。でも最終的には結構いじっていますね。製品の場合、脚がハの字になって踏ん張るポーズはとれませんが、アニメではそういう見栄切りのポーズもできるモデルじゃないといけない。そういうことができるように、アニメ制作のスタッフの方々と一緒に話し合って作品中のモデルを変えていますね。生物らしい格好いいポージングができるように、というのが目的です。あと、製品は仕様上、色が自由にできない部分が結構あるんです。例えば「ツメや牙をビカビカの金にしたい」とか、「パイプシリンダーは金属感を出したい」とか、そういう部分は製品の場合難しいけれど、アニメなので、まず登場するゾイドがカッコよく見せられるように表現してもらうことはありますね。

　基本的に『ゾイド』は製品が原作なんですけど、アニメに描かれた姿がベンチーマークというか「これが正しいカタチになるようにしたい」ということはやっています。

――ひとつハイグレードな指針となるものを作っておけば、後で大人向けに作る時に使うということもできますしね。

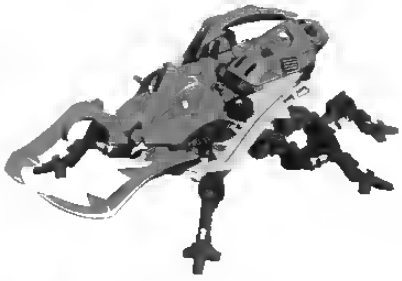
平位　おっしゃるとおりで、アニメに格好いいディテールを入れておくと、ホビーとして、それを再現してくれる方もいらっしゃいます。現在ニンテンドースイッチの『ゾイドワイルド』のソフトを開発していまして、モデルを活かせるようなデジタルコンテンツも広げる予定です。

　『ゾイド』はイメージホビーというか、基本的には一人で没入していくタイプの商品なんですよね。これが例えば『ベイブレード』などは、人と対戦して勝つといった、ツールとしてのモノなんです。『ゾイド』はファンタジーの存在ではありますが、でも「本当にいるかも」とも思わせる、というやや難しいラインを渡るコンテンツで、これには世界観に触れられるデジタル展開がかなり大事なんです。アニメやゲーム、あとアミューズメント筐体なども開発しているところですが、これはアニメを見たりゲームをやることで自分の持つゾイドに対するイマジネーションをどんどん増幅していける触媒となっています。だからゾイドのモデルも一個ハイディテールな素材があると、幅広く展開できるというのはあると思います。

――ランナーがないなど、『ゾイドワイルド』の製品は、特徴がいくつかありますが、こうした仕様は対象の子供たちを意識して？

平位　理由はいくつかありまして、ひとつは調査で「ニッパーを使って切り離すところがハードルになっていて面倒くさい」と思われてしまうことがわかったことで。今の子どもたちは思ったよりうまくニッパーを使えないんですね。昔の製品でも難易度の高いものもありましたし、こういう組み立て商品というは、簡単にするのが目的になると、かえってつまらなくなってしまう。ちょうどいい負荷、自分が愛着を持てる最低

クワーガ
〈クワカタムシ種〉



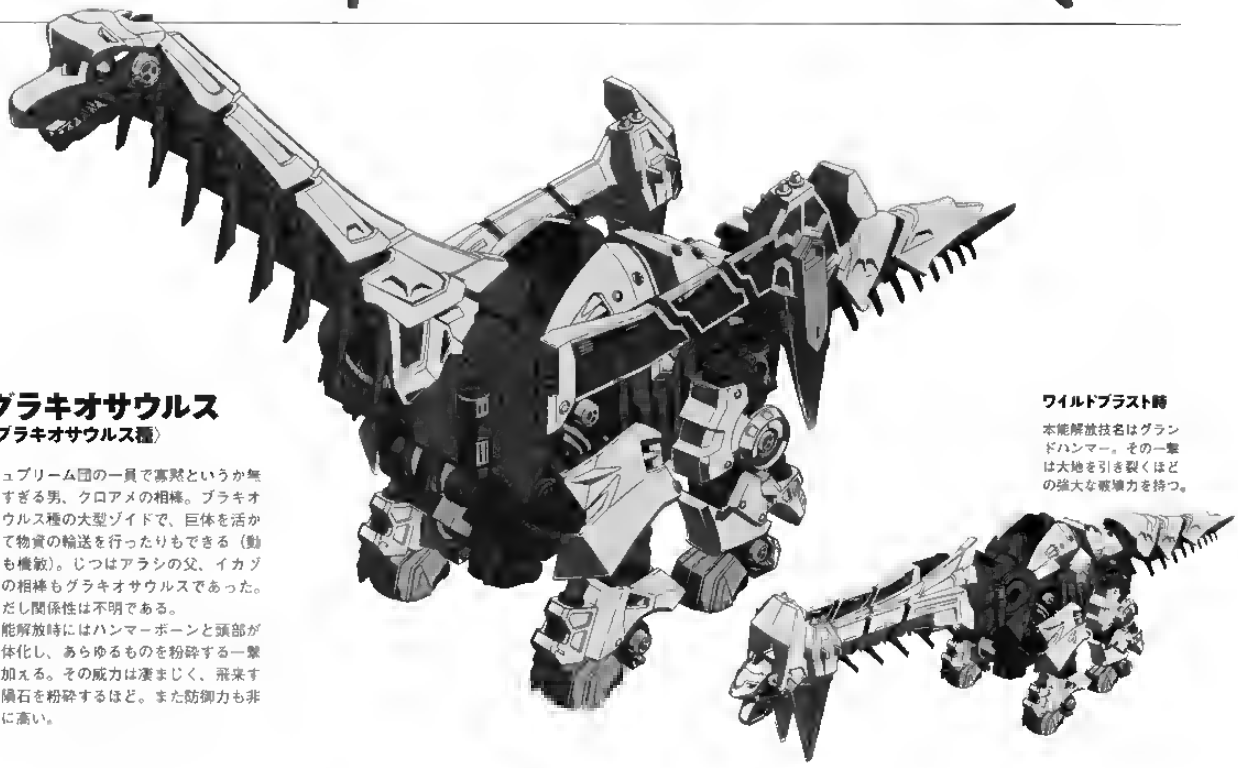
クワガタムシ種のゾイト。高速飛行能力とレーダー管による索敵能力に優れる。本能解放技は四連蟹鋏。大アゴとデュアルシザーズで相手を切り刻む。

カブター
〈カブトムシ種〉



シュブリーム団のカブトムシ種のゾイド。本能解放技は大型の角ギガントホーンで相手を突き刺すメリケンストライク。

グラキオサウルス
〈ブラキオサウルス種〉



シュブリーム団の一員で寡黙というか無口すぎる男、クロアメの相棒。ブラキオサウルス種の大型ゾイドで、巨体を活かして物資の輸送を行ったりもできる（動作も機敏）。じつはアラシの父、イカゾチの相棒もグラキオサウルスであった。ただし関係性は不明である。
本能解放時にはハンマーボーンと頭部が一体化し、あらゆるものを粉砕する一撃を加える。その威力は凄まじく、飛来する隕石を粉砕するほど。また防御力も非常に高い。

ワイルドブラスト時

本能解放技名はグランドハンマー。その一撃は大地を引き裂くほどの強大な破壊力を持つ。

限の負荷は絶対に残しておかないといけないんです。上手い人は難しさと満足感が正比例していきますが、『ゾイドワイルド』は幅広い人に向けたタイトルなので、そこをもっと落とさないといけない。バランスを考えに考えて、初手のハードルは下げた方がいいという判断で、ランナーは一切なしという選択にしました。『ゾイドという商品をいかに少年たちに浸透させてヒットさせるか』というための選択です。反面、コスト面にかかる負担もありますが……。

もうひとつは、今回、商品のコンセプトとして骨格モデルというのを意識しています。骨格＝フレームを作ってその上に外装を付けていくという構造なんですけれど、これは実在感の追求につながっています。

先ほどの没入感の話とも繋がるんですが、現実に恐竜の化石が地下に眠っているのと同じように、もしかしたらゾイドを発掘したらこういう形で出てくるんじゃないか、というようなイメージを抱いてもらうためです。そう考えた時に、ランナーでパーツが繋がったまま埋まっているということはないですよね(笑)。「イヤ、これは違うな」と一気に冷めてしまうことがないように、という工夫です。

――『ゾイドワイルド』で最初にリリースされた製品は6種類ですが、それぞれが選ばれたのはどういった理由からですか？

平位 バリエーションをもたせたかったというのはあります。ビガザウロの頃からそうだったと思うんですが、恐竜や生物の骨格に、ゾイドの格好よさがある。それこそ色々な骨格があります。ワニのように平べったかったり、亀もあったり、虫に本当は骨はないですけれど、架空の骨を作ってしまおう、と。ラプトルタイプは最近の映画をはじめ、色々なメディアで見られる、人気のモチーフです。

ワイルドライガーに関しては、最初からサーベルタイガーやライオン系のデザインを作って検討していました。『ゾイド』のアイデンティティとはなんだろうと考えて、これまでアニメ作品を放映し、多くの人の心を掴んでいたのはライガーで、そういった象徴的になるものは今回も必要だろうという判断です。

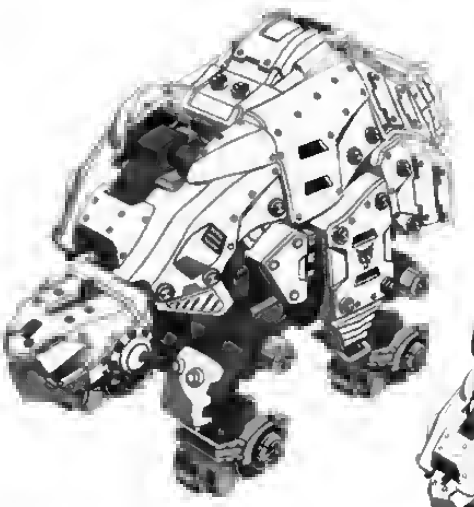
――ラインナップのバラエティー色も豊かですよね。

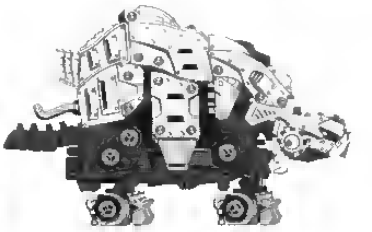
平位 カメ型のガノンタスとかワニ型のガブリゲーターも面白いんですよ。ガノンタスは密度感があって、ガブリゲーターはしっぽの動きもちょっと可愛いんです。9月末に発売予定のナックルコングは立ち上がりマッシブになって戦う、というイメージで、ちゃんとドラミングをします。ドラミングして力を溜めて敵を殴る、といったコンセプトです。

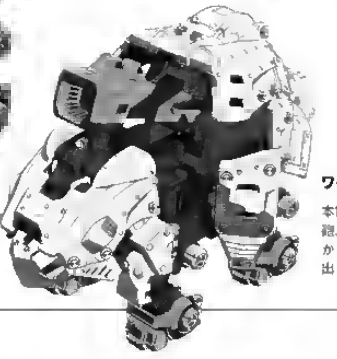
――お風呂でも遊べる魚系は難しいんでしょうか？

平位 実はウオディノク的な物はずっと考えて検討してはいるんですけど、現在は昔だったらできたことが、品質や安全基準がかなり高度になっていたり、なかなか実現が難しい部分もあります。

――ギミックのおかげで向かい合わせて歩かせておくだけで、「なんと



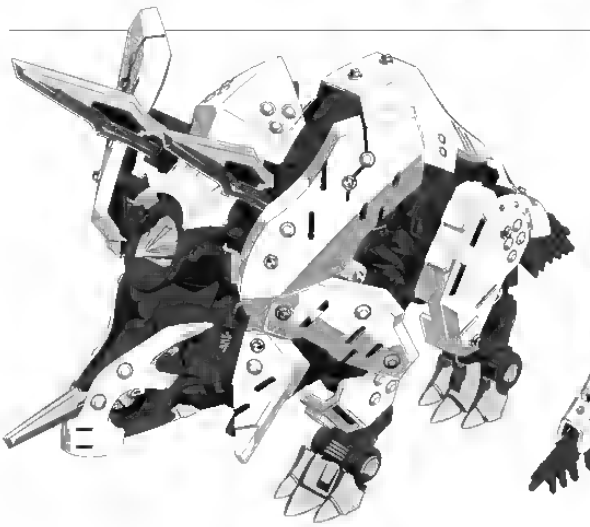


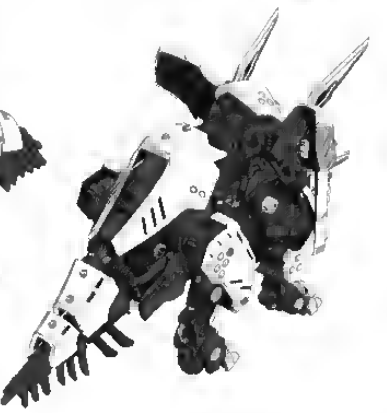


ガノンタス
〈プロカノゲリス種〉

新たにフリーダム団に加わったゾイド博士こと、オニギリの相棒。プロカノゲリス種ゾイド特有の甲羅型のアーマーにより高い防御力を誇る。このアーマーはライダーを守るほか、内部にガノンキャノンを収納する機能を持つ。機動性はあまり高くない反面、知能が高く、穏やかな性格をしている。しかし本能解放時の砲撃による破壊力は強力である。

ワイルトブラスト時
本能解放技名は龍光砲。ガノンキャノンから光る砲弾を撃ち出し相手を撃破する。





トリケラドゴス
〈トリケラトプス種〉

頭部の角を用い、体当たり攻撃を得意とする大型のトリケラトプス種ゾイド。フリーダム団のギョーザ（お調子者でノリとお金と音楽が欠かせないらしい）の相棒ゾイドだが、謎は多い。頭部には2本の角とフリルシールドを備え、防御力も高い。最大の武器は背骨が進化した骨と考えられている巨大なインパクトホーンである。今後の道中における活躍が楽しみな一匹だ。

なく戦ってる」風にもなりますね。

平位　それは意識しています。今回は「ゾイドワイルド」というスマホのアプリを配信しており、その中のメイン機能にZFXというものがあります。写真のフレームに炎とか色々なエフェクトを付けて、格好いい写真を撮ったりできるものです。昔の改造コンテストみたいなものを簡単に裾野を広げることができるように、というのがコンセプトです。その場で親に自慢したり、友達に送ったり、という遊び方を想定しています。

ゾイドと人間との関係性を考え直したサイズ感

――「ゾイドワイルド」のゾイドはこれまでのゾイドよりかなり小さくなっている印象ですが、これは商品仕様と関係ありますか？

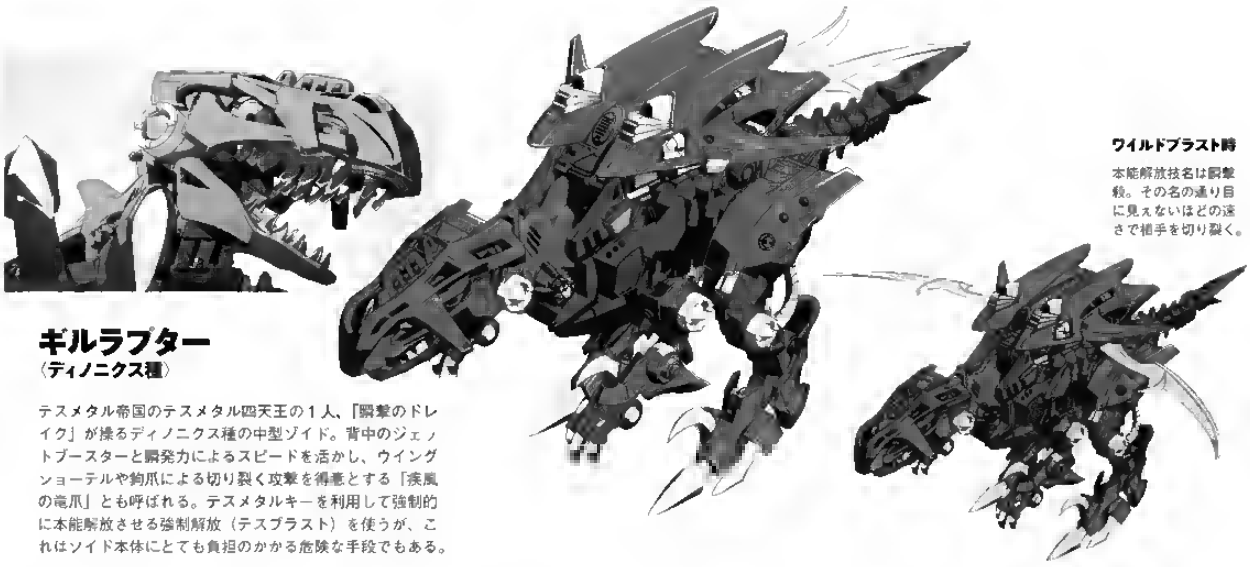
平位　ゾイドの設定上の大きさについては、製品化のためというより、ゾイドと人との関係性を考え直した結果です。ゾイドというのはただの乗り物や兵器ではなく、生物という側面があります。よりゾイドらしさをアピールするにはどうすればいいのかを考えて、あのサイズ感になりました。昔のゾイドは、中型で20メートル級あり、ロボットアニメのロボットと比較してもボビュラーなサイズでしたが、小学生にヒアリング調査をしてみると、今の彼らはそういうロボット的なものにすごく縁遠いというか、よくわからないようです。

　コックピットに乗り込むとか、そういう感覚が想像し難いんです。僕らは世代的にそういうのが大好きな世代なんですけど（笑）。

　では、どういうものかというと、例えば恐竜に直接またがって、という方がリアルに感じることができて想像がしやすいようです。ゾイドというファンタジーにさらにコックピットに乗って操縦する、というファンタジーを重ねるとよくわからなくなってしまい、ファンタジーに上手く実在感を重ねる、という形として、彼らが既視感のあるモチーフやサイズに近づけようとしたのが『ゾイドワイルド』におけるゾイドのサイズです。

　その他には、単純にちょっと見上げたぐらいでそこにゾイドの顔があると一番バディ感があるのではないか、というのもあります。今回のゾイドチームは徳山光俊（※ゾイドの世界観設定を構築した、生みの親の1人といわれる人物）や二階堂輝夫（※現商品も手がける開発担当者で、ゾイドの生みの親の1人）、田島豊（※ゾイド第2期の開発担当者）もおりまして、色々な世代を含む十数名体制でした。そのメンバーで、何度も会議を行いました。『ゾイドワイルド』のサイズだと、ゾイドと人との画角が全部同じになる。今までのロボノトアニメには、カットインが入るのが一般的です。アレはあれで格好いい演出だと思いますが、あのサイズのゾイドにしかできないこととして、両方が見栄を切れる、というような画を作ることができる。新しいチャレンジとして面白そうだ、ということで、現行のサイズになっています。

――バディ感というのがキーワードなんですね。確かに現代では、昔の『ゾイド』のように帝国軍と共和国



ワイルドブラスト時

本能解放技名は瞬撃殺。その名の通り目に見えないほどの速さで相手を切り裂く。

ギルラプター
〈ディノニクス種〉

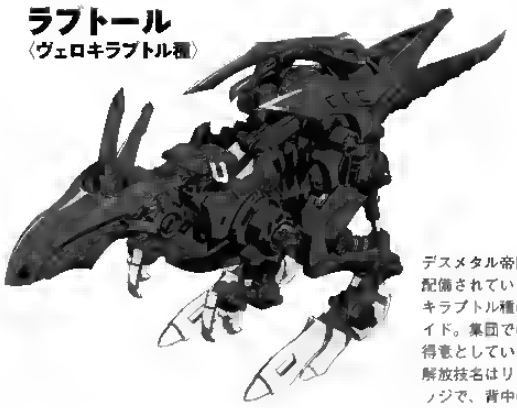
テスメタル帝国のテスメタル四天王の１人、「瞬撃のドレイク」が操るディノニクス種の中型ゾイド。背中のジェットブースターと瞬発力によるスピードを活かし、ウイングショーテルや鉤爪による切り裂く攻撃を得意とする「疾風の竜爪」とも呼ばれる。テスメタルキーを利用して強制的に本能解放させる強制解放（テスブラスト）を使うが、これはゾイド本体にとても負担のかかる危険な手段でもある。

ガブリゲーター
〈サルコスクス種〉



テスメタル四天王の一人、「狡猾のキャビア」が乗る中型ゾイド。背部のミストディスチャージャーで霧を発生させ、相手の視界を奪う奇襲戦法が得意。本能解放技名は順間節地獄噛で、上半身が巨大な口となり、大アゴ（クランブルジョー）で相手を噛み砕く。

ラプトール
〈ヴェロキラプトル種〉



テスメタル帝国に多数配備されているヴェロキラプトル種の小型ゾイド。集団での戦闘を得意としている。強制解放技名はリッパーエッジで、背中のドスクローで切りつける。

軍が……といった話はちょっと合わないですよね。

平位　人間と生物との絆といったものを打ち出した方がいいという話をしましたね。昔は帝国軍が云々というスペースオペラ的な作品が流行っていた背景がありまして、ゾイドもそういった要素を取り入れていましたが、今回は「ゾイドらしさとは何か」をより追求しています。ゾイドの原案にはコックピットを設ける前には野良ゾイドがいて、捕まえて無理やり跨って、というような設定もあるんですよ。ゾイドというものの解釈として、人が野生の動物を手懐けていって、というような部分は当初からありました。

　ゾイドは相棒だし、絆がテーマなんですが、ゾイドというものの格好よさや、ゾイドが繰り広げるバトルというものが、より深層のベースにある、というのはあります。どういうストーリーかということとは切り離して、単純にゾイドが戦っているシーンは格好いい、というのは一種普遍的な魅力があると思います。

親子二代で楽しめる裾野の広さが武器となる

――アニメもスタートして、商品ラインナップも増えていく段階だとは思いますが、今後の展開はどのようなものでしょうか？

平位　今はようやく始まったところなので、どんどん盛り上げて、年末に向けて敵のボス的な大型ゾイドの商品を目玉として計画しています。これは恐竜型のゾイドで、サイズもグラキオサウルスくらいの大型モデルになる予定です。

――『ゾイド』をシリーズとして、長く続けているメリットを感じることはありますか？

平位　やはりファンの方が多い、ということを実感します。実際、『ゾイドワイルド』の商品を発売した後も、アンケートを見るとユーザーの層は、まず子どもの山、20代の山、30代の山というように、３つの山があるんです。

　初動の情報なので今後はもっと子供の層が増えてくるとは思うんですが、昔アニメを見ていた人や、玩具で遊んでいた人が、『ゾイドワイルド』という大きな企画発表したことで、戻ってきていただいたり、気にしていただいたり、しているんだと思います。とてもありがたいです。

――今、ちょうどゾイド第一世代で当時遊んでいた人たちの子供が『ゾイドワイルド』を見るくらいの年齢になりますよね？

平位　『ゾイドワイルド』に関しても親子で、というのはありますね。親子２人で作ったとか、甥っ子に作らせたとか、そういう話が多くて、聞くとやはり嬉しく思います。ブランドとしてより飛躍できる時期に来ているな、ということを感じます。

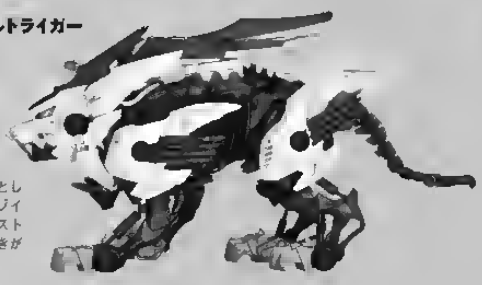
――家族に「子供のためだ」と言い訳して買えますしね（笑）。以前から新しい『ゾイド』をやる、という話はしばしば耳にしましたが、ここに来てようやっとリブートが完了したのかという印象があります。

平位　まだスタートしたばかりですが、今後の『ゾイドワイルド』の展開にご期待ください。

ZOIDS ゾイドワイルド 製品ラインナップ

8月現在でゾイドワイルドシリーズは全8種。製品のパーツはすべて切り出し済みで、復元の書（説明書）をよく読めば簡単にゾイドが組み上がる親切設計。まずは自分が気になるアイテムから入手して遊ぶべし！ 製品仕様は、旧来のゾイドファンにとってもお馴染みのモーターライズとゼンマイ駆動だが、実際に製品を手に取ってみると、あまりの進化にビックリするはずだ。

ZW01 ワイルトライガー



●価格
3,000円（＋税）
発売中
●使用電池
単4形乾電池×1
（別売）

➡シリーズ第1弾として発売された主役ゾイド。ワイルドブラスト時の3本の爪の動きがカッコいい！

ZW02 ギルラプター



●価格
3,000円（＋税）
発売中
●使用電池
単4形乾電池×1
（別売）

➡ワイルトライガーのライバル。こちらはワイルドブラスト時，青中の爪が左右に展開する。骨格状態もイカす！

ZW03 カブター



●価格
1,200円（＋税）
発売中

⬇子どもたちに人気のカブトムシ種はセンマイ駆動式。小型ゾイドながら力強い動きは見ていて飽きない（笑），

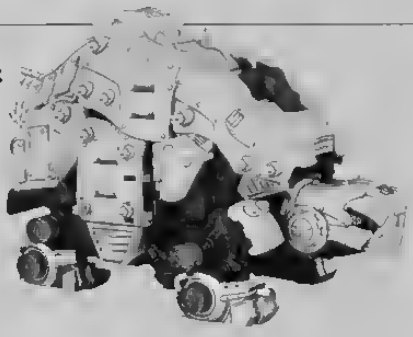
ZW04 スコーピア



●価格
1,200円（＋税）
発売中

⬅アランの最初の仲間，ペンネの相棒。作中ではまだ見られないワイルドブラスト（技名はヒット&デス）だけど，製品ならいつでも再現OKさ♪

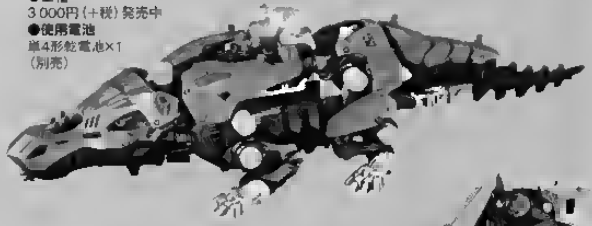
ZW05 ガノンタス



●価格
3,000円（＋税）
発売中
●使用電池
単4形乾電池×1
（別売）

➡TVより一足先に登場した中型ゾイト。とにかくモーターライズ製品は動作●が静かで時代の進化を感じる。

ZW06 ガブリゲーター



●価格
3,000円（＋税）発売中
●使用電池
単4形乾電池×1
（別売）

⬇これからの活躍が期待されるワニ型。個集部としては　同じワニ型なら，水遊びに耐えられるセンマイ駆動でラガノスクスあたりの製品化を希望です！

ZW07 クワーガ



●価格
1,200円（＋税）
発売中

⬅やはり子どもに人気のクワガタ種ゾイト。顎部の組み付け方とゼンマイユニットのリンクに感心する好キット。



ZW08 グラキオサウルス

●価格
6,800円（＋税）発売中
●使用電池
単3形乾電池×2（別売）

⬅シリーズ初の大型ゾイド。歩行からワイルドブラストまでの動きを完全自動化！　長い首がハンマーになる様は迫力満点！

今後も続々登場予定!!

秋から冬にかけても製品は続々リリース予定。今回、ページの都合で紹介できなかったゴリラ種や，フリーダム団のトリケラドゴスをはじめ，作品のキービジュアルで後ろに控える肉食恐竜の王●とか，気になるヤツがやって来るぞ！　乞うご期待！



ラプトール、ナックルコング、トリケラドゴスはそれぞれ9月29日発売予定！



第20回

『戦闘メカ　ザブングル』製作開始

風間洋、あるいは河原よしえという人物をご存じだろうか？　風間氏は70年代終わりから80年代半ばにかけて、『最強ロボ　ダイオージャ』や『聖戦士ダンバイン』といった日本サンライズ（当時）が製作する、多くのロボットアニメ作品に、主に設定関係でクレジットされていた人物で、一方、河原氏は「重戦機エルガイム」の脚本や『超伝サムライトルーパー』のノベライスを執筆された方だ。じつは、この2人、同一人物である。ロボットアニメの名作を数多く世に送り出したサンライズの、数少ない女性の中核スタッフでもあった。この連載では、そんな河原氏に昔の記憶を語っていただくものである。はたして30～40年前のアニメの製作現場とはどういったものなのか？　今回は80年代初頭のサンライズを振り返ります。

文／シーラカンス風間こと河原よしえ

切れ間なく続くのが作品制作の裏側

私が現場にいた頃、サンライズのTVシリーズは、基本が週一放送の一年間、TV業界では「4クール（1クール13本×4で52本）」と呼ばれる制作体制で、一作品が終了すると同時に次作品の制作にとりかかるのが通例だった。スタジオスタッフや外注の作画さん等々の手を空けないようにするためにも必要不可欠な流れだ。

そのために、会社側は常に複数の企画を立案し、スポンサーやTV局などに営業、成立させるべく動いている。企画は通常「企画室」が作り、実際の現場が動き出すのは、現行作品の終了方向がぼちぼち見え始める放送開始半年後くらいである。つまり、まだ制作半ば時点から次作品の作業も並行して始まるのだ。

ただし、初めのうちは、あくまでも次作品を引き継ぐ担当プロデューサーと監督、キャラやメカ、美術のデザイナーとシリーズ構成担当の脚本家さん、そこにスケジュール管理も兼ねて設定制作が加わる程度で、現行作業中の製作現場とは、切り離されて動いていく。

『戦闘メカ　ザブングル』も同様で、私が会議に呼ばれたのは、『最強ロボ　ダイオージャ』の放送開始からおよそ半年後だった。その時点で人型が変形する2つのメカ「アイアンギア」と「ザブングル」のデザインと変形システムはほぼ出来上がっており、他にはウォーカーマシンのデザイン案がひとつかふたつ。いずれも、まだ名称は決まっていなかった。監督は佐々木勝利さんではなく吉川惣司さんだという。この名前を聞いた時、驚きと共に私の心の中には大きな期待が膨れ上がった。

作画、演出、脚本、何でもこなすスーパーマン・吉川惣司

吉川惣司さんといえば『ルパン三世』や『天才バカボン』（いずれも東京ムービー）の演出をはじめ、数え切れないアニメーション作品に携わっている大ベテラン。読者諸氏にとっては『太陽の牙　ダグラム』や『装甲騎兵ボトムズ』の脚本や絵コンテなどでお馴染みであろう。なにせ1963（昭和38）年の初代『鉄腕アトム』1作目からアニメーターとして参加されている方なのだ。元々は手塚治虫のファンで、高校生で「（旧）虫プロ第1期生アニメーター募集」に応募し、そのまま同社に入社したという。その後、虫プロ関係のアニメーターとして活躍しつつ、1967年に虫プロダクションから独立した製作会社「アートフレッシュ」の創設に参加し、虫プロのみならず他社作品でも、演出、絵コンテ、脚本、監督も務めるという、昭和のアニメーション業界では外すことのできない〝スーパーアニメーター〟だ。

サンライズでは1973年の『0（ゼロ）テスター』を皮切りに『勇者ライディーン』『無敵超人ザンボット3』『ザ☆ウルトラマン』等の脚本や絵コンテ、『白い牙　ホワイトファング物語』では監督も務められた。想像だが、時系列を見ると、この『白い牙』の作業が終わるタイミングを見て、旧虫プロ同根である当時の企画部長が『ダグラム』のキャラクターデザインをお願いしたのかもしれない。

そもそも作画アニメーターとしても優秀であった吉川さんが、なぜ絵コンテはまだしも、監督や脚本まで手掛けるようになられたのかを直接お聞きしたことがある。

「作画をやっていて、なんでこの話は面白くないんだ？　と思って、それはきっと絵コンテが悪いんだ。じゃあ自分で絵コンテを描けばいいと。ところが絵コンテ描いても面白くならない。結局は脚本がつまらないからじゃないのか？　なら脚本を書いてしまえばいい。で、最終的に監督も自分でやるようになってしまったんです」

記憶なので言葉は違うだろうが、要は今の仕事が上手く行かないのは、その手前の仕事のせいだろう　と辿って行ったただけというワケだ。なるほどとは思うが、だからって、それをやれるのは凄すぎやしないか？

私個人は吉川さんのお名前は随分以前から存じ上げていた。あまりスタッフ名は気に留めない質なのだが、子供の時代から好きだなと思う作品のスタッフロールで、吉川さんのお名前を見ることが多かったからだ。また、私の上司である飯塚（正夫）さんをはじめ先輩たちとの話の中にも「凄い才能を持った人」として、吉川さんの名前はよく登場した。

「吉川惣司はいい!!」という気持ちが決定的になったのは、あの『ザ☆ウルトラマン』の現場で、作業用に回ってきた第19話から第21話までの、通称「ウルトラの星三部作」の絵コンテだった。絵コンテを読んでいる最中に〝夢中になった〟のは初めてだった。まるでマンガを読んでいるようで、ぐいぐいと引き込まれた。こんなコンテを切れる（描ける）人がいるんだと思い知った忘れられない瞬間だ。あの「大変」に超が百個つくような現場の中で、早くこの話数の作業がやりたいと思ったほどだ（この三部作はシナリオも吉川さんで、絵コンテは「小田経堂」のペンネーム）。

そんな吉川さんに初めてお目にかかり、とてもお若いことに驚いた。なにせ、大好きだった『悟空の大冒険』（1967年・虫プロ制作）でもしっかり名前を見ていた人である。が、考えてみれば高校生の時にプロになられたわけだから、それから20年経っていたとしても30代。若いはずである。そのせいもあるのか、大ベテランなのにもかかわらず、いい意味で気軽に、でも当方にも敬語を

Profile

かわはら　よしえ●東京都杉並区出身　高校生の時当時の南サンライズスタジオに雑務アルバイトとして参加（1975年）。卒業後自動的にサンライズの契約スタッフに。当初はアニメファン活動も行っていたが猫の手も借りたい現場戦力としてすぐに活動を卒業。以降 現場仕事は必要に駆られなんでも経験、1980年正式に企画室に所属。企画室から出向として、女性初の『設定制作』 84年からは企画専任となり 89年の契約終了以降フリーの作家活動をスタート。

使ってくださるような方で、他のライターさんたちに比べて、やや遠距離にお住まいでも、シナリオはきっちり上井草まで届けて下さる方でもあった。

なにより映画が大好きで、洋画、特にSF映画への精通ぶりは生半可ではなかった。打ち合わせには映画の話がしょっちゅう登場し、回を重ねるうちに、なるほど、これがあの絵コンテの秘密なんだなと納得した。また、数年後の話だが、当時一般化したばかりのレーザーディスクの映画を、大画面で見ながら飲めるお洒落なバーがあると教えてくれたのも吉川さんだ。たしか、結婚前のダンナとのデートっぽいデートといえば、ここで初代の『ブレードランナー』をふたりして感激しながら見たことくらいである（当時のビデオテープを自宅で見るのとは格が違った）。

ともあれ、凄い人というのは他人から見たら大変な努力に見えるようなことも、努力とも思わず「だってこうしないとやりたいことができないでしょ」と笑顔で軽々とこなす。吉川さんもまさにそれで、だからこそ、やはり吉川さんは天才なのだ（同じことを感じるのは安彦良和さんくらい）。

考えが纏まらない監督を辞退します

初の〝顔合わせ〟打ち合わせの後、基本的な追いかけを任された私は、週に一度程度の割合で吉川さんと連絡を取り、新番組の作品プロット及びイメージスケッチ作りを進めていただいた。前号でも前振りをしたが、吉川さんとの打ち合わせは、上井草駅前の喫茶店「アオヤギ」が多かった気がする。正直、他の喫茶店のこともあったろうが、現行の『ダイオージャ』の打ち合わせとも同時進行なので、細かな部分は記憶に定かでない。

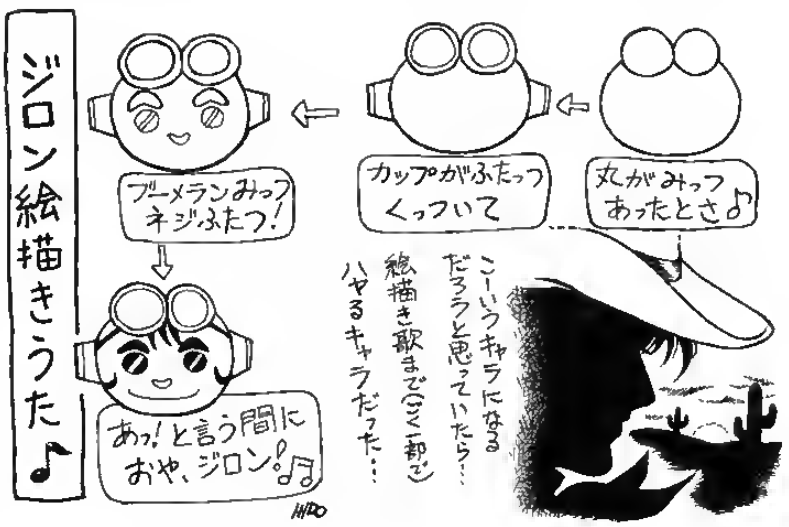
三度目くらいの打ち合わせで吉川さんから提出されたのが、例の「西部劇風ウォーカーマシン」イメージスケッチで、主人公はキャンピングトレーラーメカに乗って、荒野を行く若きガンマン的な方向性が示されていた。となれば、キャラクターも少年ガンマン＋ロボットパイロットなわけで、ちょっと斜に構えた陰のある……とか、キャラについて想いを巡らせる日々だった。

ところが、ここから作業がピタリと止まった。連絡の度に「ごめんなさい、もう少し考えさせてください」と電話口で真摯に謝罪をされた。さすがにこれは例の〝一日伸ばし〟とは意味が違うと理解し「では、○○頃にまた連絡をしますので」と、結果的にはひと月くらい待ち続け、夏が終わり、秋の虫が涼やかな音色を発することしばらく。さすがに「もうシナリオ作業に入っていたい時期だなあ」と、お尻のあたりが落ち着かなくなってきた。そして久々にアオヤギにやってきた吉川さんは、私と確かプロデューサーが並ぶ机に両手をついて頭を下げられた。

「ごめん。どうやっても考えがまとまらない。監督を辞退します」

おいおい、そーくるか!!

この先の前後関係や実際にどの場所でどんな順序で認識したかなどは、かなり記憶があやふやだ。あくまでも〝だったかもしれない〟でお読みいただきたい。



「監督は富野（由悠季・当時は喜幸）さんにお願いしました。その代わり脚本はきちんと書かせて戴きます。それと、オープニングのコンテも描きます。そのくらいはやらないと富野さんに申し訳ない」。

多分私はきょとんとしていただけに見えたろう。当然ながら、あれこれ言える立場でもない。内心は「そーかー…吉川監督は幻かぁ」とちょっとがっくし。だが、それ以上慌てはしなかった。いつそやのように、製作途中で突然監督が消えてしまうようなハメになるよりはナンボかましだし、さらに引継ぎが富野監督ならば、こちらが余計な心配はせずとも大丈夫だと直感的に思ったのかもしれない。それこそ「勇者ライディーン」の時代から見てきた富野喜幸という〝アニメ職人〟に対する経験値があるからだ。

例えば製作さ中に突然降ってくる「大人の事情」。「一話分伸ばしてください」「二話削ってください」なんていう理不尽な注文に「まったくもう！」と言いながら、それまでの絵コンテを机の脇に積み上げて、切った貼ったで二日もすれば一話分の話を作ってしまったり、減らしてしまったりする「業師ぶり」を目の前で幾度も見て来た。「撮影ギリギリなのにリテイクが終わらない」と聞けば「そんなものは、こうやっちゃえばなんとかなる」と、背景に似せて混ぜたセル絵の具をセルに適当に乗せて、ロボの腹部が土にめり込んだように見せてしまうこともあった（ザンボット3でのこと）。今さら顔色を窺ったり人柄を探ったりする必要もない。きっとご本人は、「また厄介ごとを増やしやがって!!」とご立腹だったんだろうが、こっちは、富野さんなら遠からずシナリオ作業に入れるようになるだろうから、どんな布陣かで、その後のスケジュール計画を立てようと考えつつ、その中に吉川物司の名前が入ると決まっていることが、やっぱりちょっと嬉しかった。

さらに、シリーズ構成は鈴木良武さんに決定。あの『ザンボット3』や、私がこの仕事に入るきっかけになった『ライディーン』の原作者で「五武冬史（ごぶゆのり）」がシナリオ名。二度目の心中小躍りである。とはいえ、鈴木さんとの仕事はこれが初めてだ。一方、キャラクターは『伝説巨神イデオン』の湖川友謙さんだという。こりゃあ、ますますシリアスな世界が…と一喜一憂していたら、上がってきたキャラクターを見てぶっ飛んだ！

ブーメラン眉毛にネジ目、いわゆる「○○イエロー」的な〝まん丸土饅頭〟という、それまでの私の想像次元から、まさしく「おーばーざでぃめんしょん」な主人公が、B4上質コピー紙の中で、にんまりと笑っていたのだった。

森下直親画集2　鋼鬼 HAGANE ONI

A4サイズ／定価2,778円+税



MS図鑑 ジム

A4サイズ／定価1,800円+税



機動戦士ガンダムユニコーン RE:0096 メカニック・コンプリートブック

B5判カバー付／定価1,500円+税



グレートメカニックスペシャル

機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ メカニック&ワールド弐

A4判カバー付／定価1,900円+税



1983年のロボットアニメ

B5判カバー付／定価1,500円+税



グレートメカニック & 関連書籍シリーズ

グレートメカニックG 2018 SUMMER

A4サイズ　定価1,000円+税



今もう一度見る　機動戦士Zガンダム

特集「国際映画社」の80年代アニメロボ

20周年！カウボーイビバップ

- 機動戦士ガンダムNT
- 戦動戦士ガンタム00
- ガンダムヒルドタイバーズ
- コードギアス 反逆のルルーシュ 劇場3部作
- INTERVIEWS
  富野由悠季　四辻たかお　水島精二／谷口悟朗
  山根公利／海老川兼武／柳瀬敬之　他

バックナンバーをご希望の方は、
お近くの書店にご注文ください。

双葉社

〒162-8540　東京都新宿区東五軒町3-28
☎03-5261-4818（営業）　http://www.futabasha.co.jp/
（双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます）

※書店・HP以外に　電話・FAX・はがきでもご購入いただけます。
ブックサービス（営業時間　9〜18時）
☎0120-29-9625（携帯電話も可）
FAX0120-29-9635
いずれの場合も「社名（双葉社），タイトル，購入冊数，
定価および住所、氏名，電話番号」をお知らせください。

グレートメカニックG 2018 SPRING

A4サイズ／定価1,000円+税

大特集
伝説巨神イデオン

45年ぶりの復活！
マジンガーZ／INFINITY

コードギアス
反逆のルルーシュ

- 劇場版マクロスΔ 激情のワルキューレ
- ガンダムビルドタイバーズ &
  ガンダムビルドファイターズ パトローグ
- フルメタル・パニック! IV
- INTERVIEWS
  湖川友謙　植口雄一／大張正己
  鷺東招二／海老川兼武　他



グレートメカニックG 2017 WINTER

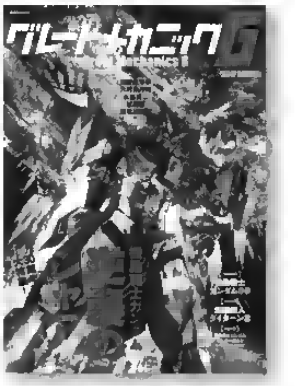
A4サイズ／定価1,000円+税

30周年直前大特集！
機動戦士ガンダム
逆襲のシャア

10周年記念
機動戦士ガンダム00

総力特集
無敵鋼人ダイターン3

- 機動戦士ガンダムサンダーボルト
  BANDIT FLOWER
- INTERVIEWS
  富野由悠季／大河原邦男／水高精二／
  松尾衛　海老川兼武　他



グレートメカニックG 2017 AUTUMN

A4サイズ／定価1,000円+税

今もう一度見る
装甲騎兵ボトムズ クメン編

40周年記念大特集
無敵超人ザンボット3

- ガンダムビルドファイターズ GMの逆襲
- 機動戦士ガンダム サンダーボルト
- 戦動戦士ガンタム Twilight AXIS
- 機動戦士ガンダム THE ORIGIN
- INTERVIEWS
  富野由悠季　高場良樹　安彦良和
  高千穂遥／宮武一貴　他





1982c

NEXT ISSUE

次号は

2018年12月18日
発売予定です！

クレートメカニックGは年4回（3月、6月、9月、12月の中旬）発売です。

グレートメカニックG
2018 AUTUMN

2018年9月18日発行

編集　飯田幸夫（オフィスJ B）
豊村保行（オフィスJ B）
橋本あゆみ（オフィスJ B）
宮崎左也佳（オフィスJ B）
旭和則（双葉社）

デザイン　岡本浩樹（water_planet）

表紙・本文イラスト　森下直親

執筆　H2R
星★馨介
南波健一郎
市ヶ谷ハジメ
やすゆきゆたか
河原よしえ
ニック木村
小高正稔
藤津亮太

スーパーバイザー　ヤマザキ筆書

協力・監修各社　㈲アーミック
井上幸一
㈱エイケン
㈱KADOKAWA
㈱サンライス
㈱小学館ミュージック&デジタル エンタテイメント
㈱創通
ダイナミック企画株式会社
㈱タカラトミー
㈱タツノコプロ
㈱TBSテレビ
東映アニメーション株式会社
東映ビデオ株式会社
㈱バンダイ
㈱バンダイナムコゲームス
㈱バンダイナムコアーツ
㈱BANDAI SPIRITS
㈱ビ ノクウエスト フロンティア
㈱ホビージャパン
㈱マンハッタンピープル

編集人　二之宮隆
発行人　稲垣潔
発行所　株式会社双葉社
〒162-8540
東京都新宿区東五軒町3-28
営業☎03-5261-4818
編集☎03-5261-4869
http://www futabasha co.jp/
（双葉社の書籍・コミック・ムックが買えます）
印刷所　三晃印刷株式会社

※落丁、乱丁の場合は送料双葉社負担でお取り替えいたします。「製作部」あてにお送りください。ただし、古書店で購入したものについてはお取り替えできません。☎03-5261-4822（製作部）※本書のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製、転載は著作権法上での例外を除き禁じられています。本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用でも著作権違反です。

FUTABASHA 2018 Printed in Japan